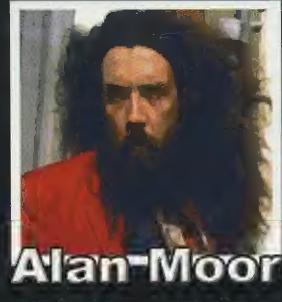
OCTUBRE 2001

TRAMA

Dark Knight

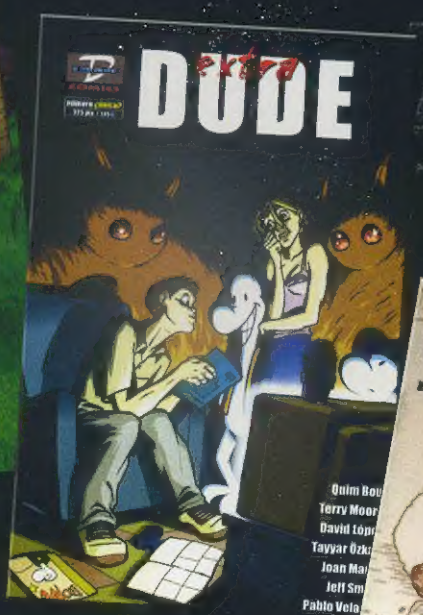
Brut Comix


Alan Moore

revista mensual y gratuita sobre la historieta

7

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES, S.L.



DISTRIBUIDOR
EN EXCLUSIVA DE:
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
MACFARLANE TOYS

...ADEMAS: MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

Tfno: 91 666 96 52 / 55 - Fax: 91 666 93 74
Polígono Santa Ana, C/ Berbiquí 21,
28529 Rivas Vaciamadrid, Madrid

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Roberto Rabasot, Gorka Domínguez, Félix Pascual y Raúl Sastre.
Studio Titanic: Alex San Vicente
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Sean Phillips
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485
48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com
Teléfono: 944 790 984

www.astiberri.com

Filmación e impresión:
ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y Copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

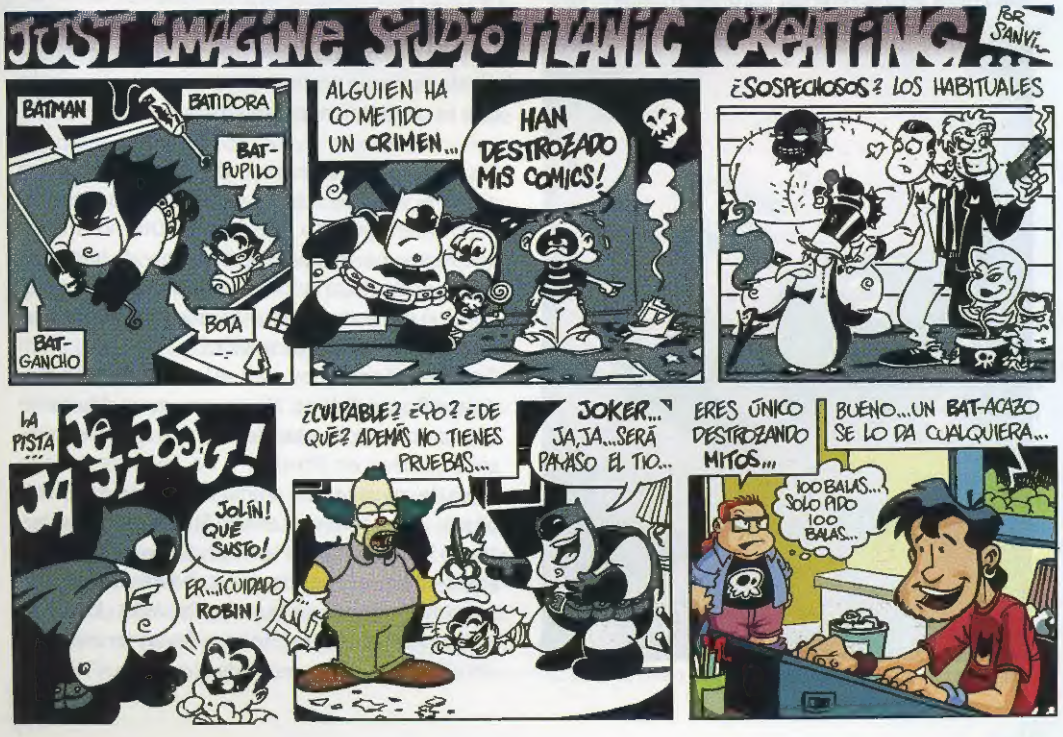
Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)

Además de las fuentes propias y del clásico sistema del telefonazo, muchas de las informaciones aquí recogidas provienen de la red. Las webs que más hemos usado para informarnos son www.dreamers.com (y todas las páginas allí alojadas, que son muchas), www.bdparadisio.com, www.comicon.com/newsrama, www.comics-continuum.com,

4 Entrevista con Sean Phillips
13 Noticias
20 Alan Moore
25 Previews
30 Dark Knight
36 Brut Comix
42 Reseñas
48 Checklist

Editorial

Por fin tenemos los resultados de las encuestas que os hicimos antes del verano. El estudio demuestra que el lector de cómics (por lo menos el que lee Trama) no es lo que la sociedad de la desinformación supone. No somos "frikis", más bien al contrario. El lector tipo tiene 28 años, es soltero, con alto nivel cultural, le gusta la literatura, el cine, la música, los ordenadores, internet... en fin, un perfil mucho más cercano a lo que nosotros conocemos. Esperemos que este trabajo (pionero en el tema que nosotros sepamos) contribuya a normalizar la situación de la historieta como una forma de expresión adulta, un arte autónomo que como tal merece ser respetado.
En cuanto a temas editoriales, esperamos presentar Grendel en Expocomics, los retrasos se deben a nuestra inexperiencia, a nuestro afán de perfeccionismo y a motivos puramente comerciales. Creemos que es mejor darnos a conocer en un evento de esta magnitud.



Sean Phillips

UN JOVEN VETERANO

Sean Phillips es un dibujante británico conocido en España por sus colaboraciones en las series Hellblazer y Wildcats. Veterano pese a su juventud, en la Jornadas de Avilés mantuvimos con el una animada charla que os reproducimos en las siguientes páginas.

Por Koldo Azpitarte y Gorka Domínguez

Trama (T): Fieles a nuestra costumbre de realizar las entrevistas en orden cronológico, empecemos por tu primer trabajo profesional: Judy Annual, para la editorial británica DC Thompson.

Sean Phillips (SP): Apenas fueron tres páginas que me llegaron casi por casualidad. Conocía a alguien que trabajaba para DC Thompson dibujando cómics para chicas, así que, cuando les hizo falta alguien nuevo, les dio mi nombre. Gracias a él, me pude introducir en el mercado. Para mí era pura diversión. Tenía quince años y me pagaban por hacer lo que más me gustaba.

Hellblazer

T: Con esa edad te resultaría bastante chocante dibujar historias destinadas al público femenino. ¿Te gustaba la idea de dibujar un cómic para chicas o fue lo único que te ofrecieron?

SP: ¡Me parecía horrible! Imagina: yo era un chaval de quince años que quería dibujar superhéroes, escenas de acción y muchas peleas, y me encontré dibujando gente caminando, abrazándose y que hasta llegaban a besarse [risas]. Al menos aprendí mucho, sobre todo de Ken Houghton, que no sólo era mi entintador en aquella época, sino que, además, era mi profesor de dibujo en la escuela y fue quien me consiguió todos los trabajos que fui haciendo en el mundo del cómic mientras estudiaba. Era un magnífico dibujante, pero murió hace unos años siendo un desconocido para el gran público. Yo siempre lo recordaré como una de mis mayores influencias y uno de mis maestros.

T: En los años siguientes trabajaste para Fleetway, la editora de 2000 AD. ¿Ya te dedicabas al cómic de modo profesional o aún era una afición que te proporcionaba algún dinero extra?

SP: Yo nunca me terminé de creer que alguien pudiera vivir del cómic, ¡y menos que ese alguien fuera yo!, así que estudié Diseño Gráfico en Preston para poder ganarme la vida haciendo trabajos de ilustración. Sí que publicaba cosas, pero sin dejar de estudiar lo que pensaba que iba a ser mi verdadera profesión.
Creo que el estar hoy aquí se lo debo en gran medida a Bryan Talbot. Bryan era ya un dibujante conocido, y, como también había estudiado diseño gráfico en Preston y no vivía demasiado lejos de mi casa, me animé a mostrarle mis trabajos. Por aquel entonces Bryan estaba dibujando Nemesis para Fleetway y tuve la increíble suerte de que, cuando yo estaba en su casa, llamara su guionista en la serie, Pat Mills. Empezaron a charlar por teléfono y Bryan le comentó

que estaba viendo el trabajo de un joven dibujante con muy buena pinta. Pat debe de tener una memoria excelente, porque un par de años después, cuando le hizo falta un dibujante para un fill-in, se acordó de mí. Entonces ya empecé a darme cuenta de que podía tener un futuro en esto.

T: ¿Fue en esa época cuando hiciste The New Statesmen? No sé si sabrás que fue el primer trabajo tuyo que se publicó en España.

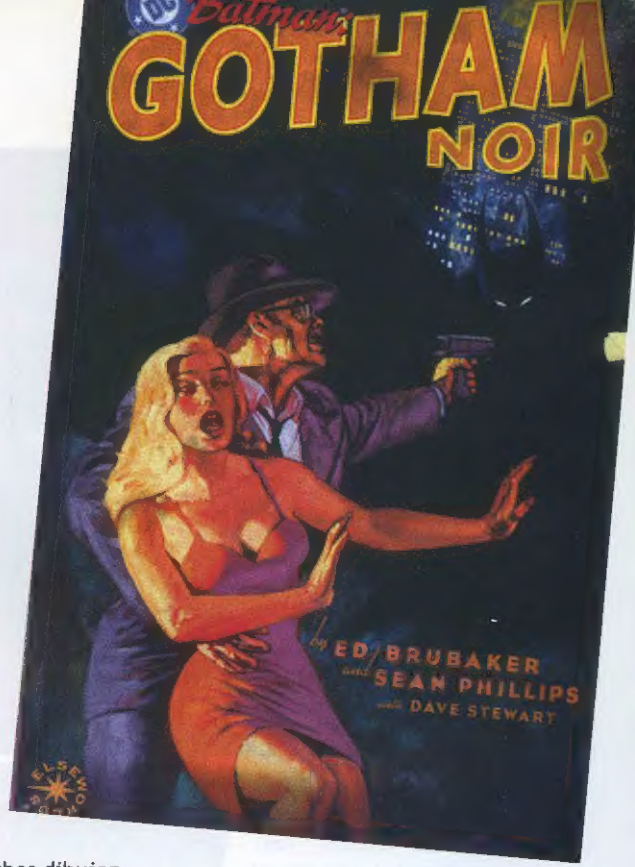
SP: No, no lo sabía, y casi prefiero que no hubiese aparecido [risas]. En serio, aquí hay que aclarar varios temas. Primero, The New Statesmen era un cómic de Jim Baikie, así que, cuando me encargaron el trabajo, intenté seguir el estilo de Jim, ya que era lo que la gente de Fleetway me había pedido. Por eso me quedó un dibujo tan impersonal, no era en absoluto mi estilo, ni tampoco era el de Jim. Luego, cuando vi los números que Duncan (Fegredo) hizo para la serie y comprobé que él sí que se había alejado de la línea de Jim, creando excelente material propio, decidí que nunca jamás repetiría ese error, por lo que mis siguientes trabajos fueron más "yo mismo". Traté de superarme, de evolucionar, y me dediqué a realizar toda clase de experimentos gráficos, que, aunque no apasionaron al público de Crisis (la revista en la que se publicaba la serie), sí que debieron de gustar a la gente de Fleetway, que me siguió dando trabajo.

T: De hecho, llegaste incluso a dibujar su serie estrella, Judge Dredd. Ahora que se está reeditando el material de Ennis y Dillon, ¿hay planes para reeditar los números que tú hiciste?

SP: No tengo ni la más remota idea, pero me sorprendería mucho. No soy un superventas como ellos y no hay tanta gente interesada en mi trabajo como para justificar esa reedición.

T: Llegamos al punto en el que das el salto y empiezas a trabajar para el mercado americano.

SP: El mercado americano estaba buscando nuevos dibujantes, así que tenía más oportunidades de publicar en los EE.UU., y, además, me atraía el tipo de material que por entonces estaba apareciendo por allí, aunque tampoco había tanta diferencia de dinero como la que hoy existe. Antes Fleetway pagaba bien y daba trabajo a muchos dibujantes. La situación hoy en día es bastante peor que la que había cuando yo empecé. El chaval que empieza ahora con quince años, lo tiene mucho más difícil de lo que lo tuve yo. En fin, supongo que debió pesar más mi interés por los comic-books USA, (de los que había sido lector desde crío), y la posibilidad de contar historias más realistas, con las que podía sacar más provecho a mi estilo. Había tocado techo en Fleetway y decidí que era un buen momento para un cambio de aires.



T: ¿Cómo contactaste con DC?

SP: John Smith (un guionista amigo mío) y yo nos enteramos que Karen Berger iba a venir a Gran Bretaña a una convención, así que preparamos una propuesta para una historia del Joker: una novela gráfica pintada. A Karen no le convenció la idea, pero, en cambio, mi dibujo sí que le gustó. Así que, seis meses después, cuando me llamó para preguntarme si estaría interesado en hacer un fill-in de Hellblazer, por supuesto le contesté que estaría encantado. Hice aquel número, que me parece que fue el 31, y desde entonces no me faltó trabajo en D.C.

T: Con el paso del tiempo, te has convertido en el

Gotham Noir

dibujante que más números ha realizado en Hellblazer. ¿Cuáles son tus historias favoritas de la serie?

SP: No sabría decirte, hay varias de las que guardo un buen recuerdo, pero ahora mismo no recuerdo qué números eran; me acuerdo un poco del argumento...

T: Por si te sirve, en otras entrevistas mencionas los números 35 y 91...

SP: Pues supongo que será verdad [risas]. Sí, esos dos números son especiales, son pequeños relatos, historias muy humanas que, además, están muy bien escritas. En concreto el 91, si no me equivoco, es el número en el que aparece Constantine montado en una bicicleta y volando sobre unos guerreros. Paul Jenkins se la dedicó a un amigo, Dean Clark, que había muerto recientemente, y es una historia muy evocadora en la que Paul volcó una cantidad increíble de trabajo y sentimientos muy personales. Estoy realmente orgulloso de esa historia. En el caso del número 35, Dead boy´s heart, se trata de un gran relato de Jamie Delano, que coincide conmigo en que es uno de sus mejores trabajos.

T: ¿Qué opinión tienes de Delano como guionista? ¿Llegaste a ser amigo suyo o por el contrario fue una relación estrictamente laboral?

SP: Tengo que decir que el trabajo de Jamie como guionista me parece increíble, muy bueno. Escribe guiones completos, muy detallados, por lo que el mérito de las historias es completamente suyo. En cuanto a mi relación con él, pese a llevarnos francamente bien, Jamie es mayor que yo, pertenecemos a distintas generaciones y no coincidimos demasiado en lo que a aficiones y gustos se refiere, por lo que nunca hemos llegado a ser amigos.

T: Aún así, la colaboración debió de ser satisfactoria para ambos cuando la habéis continuado, aunque sólo sea puntualmente.

SP: Sí, además de Hellblazer hicimos un proyecto juntos del que conservamos la propiedad, Hell Eternal, una historia muy cruda en la que intentamos reflejar la violencia de la sociedad actual a través de uno de esos grupos neonazis de los que se suele leer en los periódicos todos los días. Durante un tiempo estuvo a punto de convertirse en una película de televisión, de esas que suele rodar la BBC con un presupuesto muy bajo, pero al parecer han abandonado la idea. Fue una verdadera pena, ya que Jamie estuvo trabajando mucho en la adaptación del guión y todo ese esfuerzo se va a quedar en nada. Lo siento sobre todo por él, que estaba muy ilusionado con el proyecto, ya que yo no intervine para nada en la adaptación. Quizás, si finalmente se hubiese rodado, hubiese trabajado en la producción haciendo diseños o el storyboard, pero, al menos nos queda el dinero que pagaron por los derechos, que, por cierto, dentro de poco vencen, así que, quizás, alguien más los compre y finalmente se acabe rodando.

T: Siguiendo con tu trabajo dentro de Vertigo, tu siguiente serie es Kid Eternity, un proyecto

que, tras la miniserie de Morrison y Fegredo, se convirtió en serie regular. ¿Qué opinas de su guionista, Ann Nocenti?

SP: Me gustaban mucho los guiones de Ann y la considero una gran guionista. Curiosamente, Ann escribía sus guiones al estilo Marvel, es decir, primero me pasaba un plot y, después de dibujarlo, ella añadía los diálogos, pero siempre mantenía un gran control sobre el resultado final, era muy suyo. Me lo pasé muy bien dibujando Kid Eterniy, y, aunque la serie no fue un gran éxito, creo que hicimos un gran trabajo. Tengo una anécdota muy curiosa al respecto: durante el tiempo en que trabajé en Kid Eternity, nunca llegué a conocer en persona a Ann, por entonces no había internet y las llamadas de teléfono salían muy caras. Así que suponía que debía estar contenta conmigo, pero nunca llegué a estar seguro, hasta que un día leyendo una entrevista en una revista, me parece que en el Comics Journal, leí que mi trabajo en Kid Eternity le había impresionado. Tal vez sólo lo dijo para quedar bien, pero me hizo mucha ilusión. No sé que es de ella, hace tiempo que no leo nada suyo y es una pena, creo que tiene mucho talento.

T: Tu siguiente proyecto, The Heart of the Beast, no funcionó demasiado bien. ¿Qué recuerdas de él?

SP: No hay mucho que contar. Fue una novela gráfica de lujo que salió por la época de Arkham Asylum, sólo que no era Arkham Asylum y no vendió demasiado. Era una actualización del mito de Frankestein situada en el Nueva York de la actualidad, con guión de Dean Motter y Judith Dupré. Entré en el proyecto cuando ya estaba muy avanzada la cosa y no acabé de implicarme del todo, ni siquiera llegué a conocer a Dean hasta un par de años después de haber hecho la historia. En fin, las cosas no siempre salen bien...

T: Y llegamos a la primera de tus colaboraciones con Peter Milligan, los dos números de Shade posteriores a la salida de Bachalo de la serie.

SP: A mí me encantaba la serie, tanto la manera en Peter Milligan la escribía, como la manera en que Chris Bachalo la dibujaba. La serie iba a terminar originariamente en el número 50, pero a Peter le

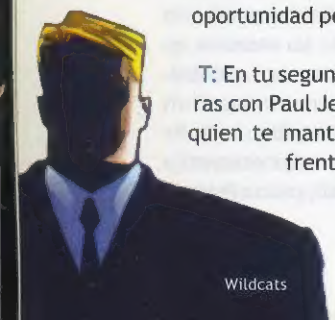
propusieron que prolongase la serie unos cuantos números más. Como Chris no podía hacerlos al tener ya otros compromisos, recurrieron a mí para cubrir el hueco. Me lo pasé en grande dibujándolos, aunque evidentemente prefiero no compararlos con los de Chris, no sería justo para mí [risas].

T: Eso nos lleva a tu otra obra en compañía de Peter Milligan, The Minx. Aclaremos que es una debilidad nuestra, a pesar de su, por usar un eufemismo, "abrupto final". ¿Qué pasó exactamente con esta serie? ¿Por qué duro tan poco?

SP: En Estados Unidos llegó hasta el número 8, y me han dicho que en España fue aún más corta, ¿no? [risas]. Bueno, era una serie de creación propia, profundamente iconoclasta y provocadora, que no tuvo tiempo de encontrar sus lectores. Creo que hay un gran parte del público que se siente incómoda cuando hablas de ciertos temas como pueden ser la religión y el sexo, y si a eso le añades la visión tan personal que Peter aporta a todos sus guiones, bueno, la mezcla es explosiva. Fue una pena, ya que Peter había escrito una historia muy buena planteada para que durase muchos más episodios, por lo que no pudimos ni siquiera empezar a desarrollar todo lo que teníamos pensado. Yo por mi parte me veía obligado a repetir mis dibujos una y otra vez, pues, aunque en un principio cada guión era aprobado, una vez que veían las paginas dibujadas, cambiaban rápidamente de opinión, pensaban que aquello era demasiado ofensivo. Traté de hacer el mejor trabajo posible, diseñando las cubiertas, buscando toda la documentación necesaria para que la historia fuese verosímil, y miles de cosas más, pero no hubo suerte. No puedo decir que guarde un gran recuerdo de este trabajo, fue una gran oportunidad perdida.

Wildcats

T: En tu segunda etapa en Hellblazer colaboras con Paul Jenkins, británico como tú y con quien te mantienes una larga temporada al frente de la serie. ¿Qué opinas de Paul como guionista y cómo valoras esta etapa?


Wildcats

SP: Paul es un excelente guionista y una mejor persona [risas]. Puede parecer que soy un poco pelota y que lo diga porque él también está en Avilés y se puede enterar si hablo mal de él, pero es que he tenido mucha suerte con los guionistas con los que he colaborado y Paul no es una excepción. Es el guionista con el que más he trabajado y eso es porque estamos a gusto el uno con el otro; ambos somos de la misma edad y siempre nos hemos llevado muy bien, tal vez porque venimos de un estrato social similar y somos de la misma generación. Conectamos fácil, yo sé bien lo que él espera que yo dibuje y creo que él sabe cómo sacar partido a mi tipo de dibujo.

T: También has dibujado guiones suyos para Legends of the Dark Knight, una historia llamada Steps en los números 98 y 99, y para una historia de Spiderman en la fallecida Webspinners. Son tus primeros trabajos con unos personajes y unos registros con los que nunca antes habías trabajado. ¿Fue Jenkins quién te introdujo en el, por llamarlo de algún modo, circuito mainstream?

SP: Es curioso, pero en el caso de Batman fui yo quien propuso a Paul. Estaba en una convención charlando con el editor de Legends of the Dark Knight, que estaba sentado en la misma mesa que yo. Me comentó que tenía un hueco en la serie y me propuso hacer una historia. Yo acepté encantado, ya que Batman es uno de mis héroes favoritos y deseaba salir un poco de Vértigo y darme a conocer a otro tipo de público. Pero aún nos faltaba el guionista, así que, cuando el editor me preguntó si tenía algún nombre en mente, propuse a Jenkins. Hablé con Paul, y me dijo que no había problema alguno y poco después ya teníamos la historia. Para Webspinners sí que ocurrió lo contrario y fue Paul quien me llamó para preguntarme si haría la historia. Él sabía que soy un fan del personaje y que deseaba poder hacer una historia de Spiderman al menos una vez en la vida.

T: ¿De verdad eres un seguidor de Spiderman?

SP: De crío leía todas las reediciones que hacían en Gran Bretaña del personaje y me sé de memoria sus primeros años. Luego, desde que se casó y lo empezaron a marear, le perdí un poco la pista, con tanto cambio en el que le metieron. Pero sí, soy un seguidor del personaje y puedo adelantaros que voy a realizar un episodio de Tangled Web para Marvel, con guión de Ron Zimmerman, un guionista de televisión que debuta en el cómic con esta historia.

T: Hablando de Batman, tu Elseworlds con Ed Brubaker, Batman: Gotham Noir es para nosotros quizá el mejor trabajo que has hecho hasta la fecha. ¿Qué opinas tú?

SP: Pues creo que sí, que es uno de mis mejores trabajos. Lo cierto es que lo pasé en grande dibujándolo, aunque es más una historia de James Gordon que de Batman, que apenas aparece como una figura lejana y misteriosa, pero supongo que "Gordon: Gotham Noir" no hubiera vendido lo mismo [risas]. Para lograr una buena ambientación, me estuve documentando viendo películas de género negro de la época. Aparte de las más conocidas, me vi cosas de gente como Joseph Losey o Henry Levin. En algunas viñetas las referencias son demasiado evidentes y quizás eso fue un error, pero se trata de un homenaje al género y los detalles fueron cuidados al máximo. Gracias al DVD, puedes congelar cualquier imagen con una calidad perfecta, luego imprimirla y llevarla al tablero de dibujo para introducirla en tu historia. En el entintado usé una técnica más basada en el pincel, ya que me permitía lograr una textura acorde con la época que trataba de evocar. Creí que sería más difícil, pero, al poco tiempo, me resultaba casi tan sencillo entintar con el pincel como con los marcadores con los que trabajo habitualmente en el silueteado. Una curiosa anécdota de este número es que, mientras que algunos personajes se inspiraban en actores y actrices conocidas, Gordon tuvo que mantenerse fiel a su imagen preestablecida y, pese a que en aquella época el bigote de moda no era el mostacho, nadie le hubiera reconocido sin él, por lo que no pude quitárselo. En cuanto a mi opinión de Brubaker como guionista, tan sólo diré que mi próximo proyecto para Wildstorm es una serie regular escrita por él, así que sí, me parece un gran guionista. Ya había tenido ocasión de colaborar con Brubaker en La Escena del Crimen, entintando a Michael Lark, y tenía ganas hacerlo de nuevo, ya que aquel guión me había parecido magnífico.

T: ¿Cómo te surgió ese trabajo de entintador?

SP: Michael Lark estaba tratando de entintarse con un estilo similar al que yo uso, suelto y algo descuidado, pero no le salía y desistió a partir del segundo número. Por aquel entonces, yo tenía un hueco en mi agenda y entinté los tres restantes episodios. Siempre es un placer entintar a dibujantes de la calidad de Michael Lark.

T: Simultaneaste esta obra con la serie regular de Wildcats y la miniserie de Vertigo, User. ¿Cómo pudiste hacer frente a tal volumen de trabajo?

SP: Joe Casey me llamó un buen día ofreciéndome dibujar Wildcats, pero yo me acababa de comprometer con User y Batman: Gotham Noir y tenía la agenda repleta, así que le dije que no podía. Después se lo comenté a mi esposa y ella fue la que me hizo ver que sería bueno para mi carrera el dibujar una serie tan alejada de mis anteriores trabajos. Así que les llamé diciendo que había cambiado de parecer, aunque no fue nada fácil convencerles de que iba a poder dibujar la serie y además cumplir con los plazos de los otros proyectos, pero, como ya había dibujado más de un comic-book al mes en otras ocasiones, tenía cierta credibilidad, y al final se convencieron de que sería capaz de hacerlo. Tuve que trabajar muy duro durante unos cuantos meses para poder cumplir con todos mis compromisos, pero todo salió bien.

Gotham Noir

T: Tu jornada de trabajo debe de ser prolongada.

SP: Acostumbro a trabajar de 9.00 a 5.00, de lunes a viernes, como un reloj. Soy muy metódico y, a no ser que ande muy mal con las fechas de entrega, me gusta dedicar tiempo a mi familia, a mis amigos, a vivir. Antes de sentar la cabeza y ser padre, trabajaba a destajo, era bastante inconsciente, pero creo que eso es algo común entre los autores jóvenes.

T: User era una curiosa mezcla de realidad y realidad virtual escrita por Devin Grayson y en la que John Bolton y tú os repartíais las páginas. ¿Qué tal resultó la experiencia?

SP: Podría haber sido mejor. Yo dibujaba la parte de la historia ambientada en el mundo real y John la del mundo fantástico. Fue una gran experiencia para mí, ya que era la primera vez que trabajaba directamente con color informático y tuve que aprender a usar adecuadamente el ordenador. El resultado final quedó un poco raro, y creo que si el editor se hubiese arriesgado un poco más, la serie, al menos gráficamente, hubiese ganado mucho. Yo le hice varias propuestas, por ejemplo, que en los momentos en los que mis personajes y los de John aparecían en la misma página me dejaran manipular digitalmente los dibujos de John e integrarlos en mis páginas, pero no me dejaron y tuvimos que dibujar cada uno los personajes del otro. Aún no entiendo por qué no me dejaron hacerlo.

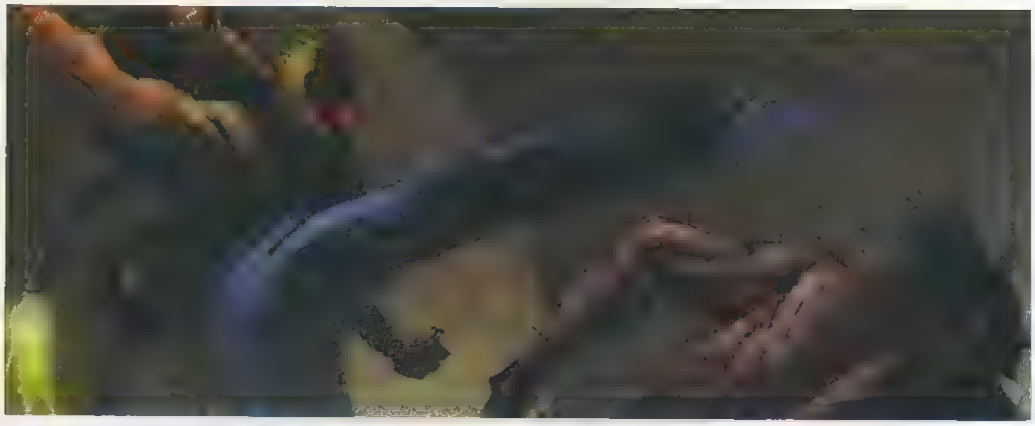
T: Y llegamos a Wildcats, serie en la que has permanecido hasta hace muy poco tiempo y que te ha dado una gran notoriedad. En un principio tu elección como dibujante regular chocó bastante, teniendo en cuenta que era una serie asociada con un dibujo más espectacular, más Image, y que venías a reemplazar a un estrellón como Travis Charest. ¿Cómo te planteaste tu entrada en la colección?

SP: En un principio no tenía muy claro cómo iban a aceptar los lectores que yo fuera el sustituto de Travis Charest, pero desde un primer momento quedó claro que mi estilo y el suyo no son comparables, así que eso me relajó bastante. Los lectores de Charest ya habían dejado la serie, y teníamos claro que empezábamos de cero. Yo apenas había leído ningún número antes de comenzar a dibujarla, pero Joe me dio toda la información que necesitaba, y, desde un primer momento, me dejó claro que íbamos a desechar de un buen montón de lastre que arrastrábamos de anteriores etapas. De este modo, en la primera tanda de historias, nos deshicimos de varios personajes y redefinimos las relaciones entre los miembros del grupo, para dar paso a la saga de Serial Boxes, donde la historia tenía un desarrollo más largo y nos permitía ofrecer nuestra visión personal. A partir de ahí, quedó claro que eran nuestros Wildcats y no los de ningún otro.

T: Joe Casey hizo de Wildcats su carta de presentación para acceder a más altas cotas, como su actual puesto de guionista de Superman y La Patrulla-X. ¿Contribuyó también a tus últimos encargos en la escudería mutante?

SP: Yo creo que, en mi caso, el factor determinante ha sido mi conocida rapidez y seriedad en las entregas, más que el prestigio que pueda tener como artista. En un principio iba a trabajar en X-Men, alternándome con Quitely, que es muy, muy lento; pero ahora parece que colaborara un chico nuevo, Ethan Von Sciver, que también lo hace muy bien. Así que, al final, he acabado haciendo los bocetos de algún que otro número de The Uncanny X-Men. Hace poco que acabo de terminar los bocetos del número 400 de The Uncanny X-Men, que dibujará gente como Eddie Campbell o Javier Pulido, y también estoy dibujando un arco argumental de The Brotherhood, con la suerte de que en esta historia me va a entintar uno de mis artistas preferidos, Kent Williams. Resulta que conocía mi obra y le ape-

Wildcats



Uncanny X-Men: layouts de Phillips

tecía entintarme, con lo cual aún no salgo de mi asombro.

T: Bueno, yo creo que tu modestia te impide decirlo, pero en Marvel deben de pensar que eres un buen narrador si te encargan los bocetos, es decir, la narrativa de una de sus series estrella.

SP: La verdad es que no sé que pensarán ellos. Lo que sé es que Joe quería que alguien de confianza realizara los bocetos para que el resultado final estuviese un poco mejor controlado, ya que, al parecer, habían tenido algún problema. Eso es todo lo que sé.

T: ¿Y qué hay del misterioso guionista de The Brotherhood? ¿Es Howard Mackie, tal y como venimos sosteniendo desde el número 1 de Trama?

SP: Lo siento, no te podría contestar a eso aunque lo supiera. Los guiones me vienen firmados como X y ése es el nombre por el que conozco al guionista. Tampoco es que mi relación con él sea muy estrecha. Sólo te puedo decir que escribe al sistema tradicional de Marvel.

Gotham Noir

T: Por lo que vemos, no te ves a ti mismo como uno de los pesos pesados de la industria, a pesar de que ya eres uno de los autores más demandados por las editoriales y los lectores.

SP: Que va, yo no creo que sea un autor tan famoso, aunque de vez en cuando me suceden cosas que hacen que el ego se me hinche. Por ejemplo, hace unos días que he conocido a P. Craig Russell, al que admiro desde hace años y creo que es un artista maravilloso, y cuando nos presentan, sin darme tiempo a hablar, va y me suelta que mi trabajo le gusta mucho. No supe ni qué contestarle, ¡a Russell le gusta mi trabajo! Eso es algo que nunca me habría imaginado, así que, quizás no soy tan malo a fin de cuentas [risas].

T: Siguiendo con el tema, a pesar de que con los años has ido depurando tu estilo, no has cambiado tus rasgos principales, y, sin embargo, has pasado de ser un dibujante muy alejado del mainstream a dibujar colecciones de superhéroes y con éxito entre los aficionados. ¿Qué crees que ha sucedido? ¿Has sido tú el que ha procurado acercarte a ese público o es ese público el que ha aprendido a apreciar tu dibujo?

SP: No lo tengo claro. Sé que mi estilo no es muy espectacular, pero tampoco me considero un dibujante especialmente difícil. Sí que es cierto que cada vez es mayor el segmento de lectores que busca cosas distintas, pero yo nunca he buscado cerrarme al público, estoy muy a gusto haciendo lo que hago y para mí tienen el mismo valor cada uno de los proyectos que acometo.

T: Eres un dibujante que acostumbra a trabajar

con los mismos guionistas. ¿Buscas mantener una buena química con ellos o es sólo una casualidad?

SP: Es más simple que eso, sólo busco buenas historias y éstas no abundan, así que, si alguien como Paul (Jenkins) o Ed (Brubaker) me llama y me propone algo, soy todo oídos, porque sé cómo trabajan y sé lo buenos que son. Tampoco me cierro a trabajar con gente distinta, y, si por ejemplo Daniel Clowes o Peter Bagge quisieran trabajar conmigo, estaría encantado.

T: Mirando un poco hacia el futuro, ¿qué proyectos tienes en cartera?

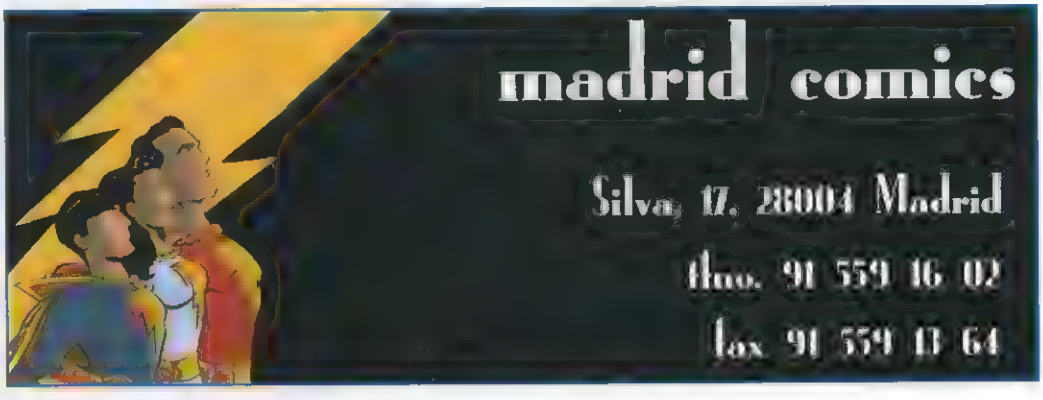
SP: Tras los números de mutantes que he mencionado, empezaré con Ed Brubaker una nueva serie regular titulada Sleeper, y que trata de mezclar los superhéroes de toda la vida con un ambiente mafioso, tipo Donnie Brasco. Va de un tipo de los buenos infiltrado en la mafia y de cómo se siente atraído por el estilo de vida de la gente a la que está investigando. Aparecerá tras la miniserie Point Black, que guionizará Brubaker e ilustrará un dibujante australiano, Colin Wilson, que creo que por aquí le conocéis por haber dibujado Blueberry. Aún queda un tiempo hasta que la serie salga, pero creo que va a valer la pena. Joe Casey también me ha hablado de un proyecto que desarrollaríamos entre los dos, pero aún no hay nada cerrado con ninguna editorial, así que no puedo avanzar más. Y ahora que Paul no me oye, creo que me dejaré convencer y pronto haré algo nuevo con él [risas].

T: ¿Y para cuándo un guión propio?

SP: En los últimos tiempos le he dado muchas vueltas a la idea e incluso tengo un proyecto en mente que creo que acabaré realizando, pero aún está demasiado verde como para dar detalles.

T: Bueno, no queremos robarte más tiempo. Tan sólo la pregunta de rigor, ¿lo has pasado bien en Avilés?

SP: Estupendamente, es un sitio genial y la gente es maravillosa.



Noticias

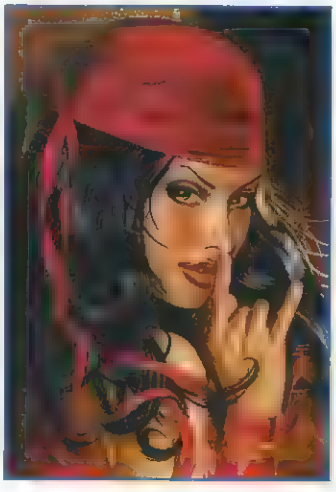
USA

MARVEL

Cierra The Brotherhood. No es que haya sido un desastre en ventas, pero desde luego no era el éxito esperado y tal y como está el ambiente ahora en los USA, una serie en la que los protagonistas son terroristas mutantes, no parece muy políticamente correcto. Por una vez , parece que los guiones de Howard Mackie no han sido el factor decisivo.

Bill Jemas ha sido ascendido en el escalafón de Marvel gracias a su buena gestión en el último año. Esperemos que su nuevo trabajo le mantenga alejado del procesador de textos y deje de alegrarnos la vida con cosas tan gratuitas como el origen de Lobezno, el ultimate Spiderman o su anunciada incursión en la línea Max. Sin acritud, señor Jemas... pero ¿ha oído hablar del dicho "zapatero a tus zapatos"?

Los 4 fantásticos D.P. (Después de Pacheco). Pacheco y Marín abandonaran la serie como guionistas hacia el número 54, contando como dialoguista de la ultima saga con Karl Kesel en sustitución de Jeph Loeb. ¿Y quién sustituirá a la legión ibérica? Pues los primeros rumores apuntaban a que Quesada había ofrecido la serie a Moore y Gibbons y estos habrían declinado amablemente la invitación. Los últimos rumores, con más fundamento, sugieren a Mike Wieringo como dibujante, ya que no está muy contento con el intervencionismo editorial de Superman (al parecer le habrían sugerido que "se acercase más al estilo de Ed McGuinnes", autor notoriamente influenciado por el estilo de ... ¡Wieringo!)



Elektra en bolas. Bueno casi...ya que alguien revisó el número 3 de la serie regular y se dio cuenta de que a la griega se le veía alguno de los centímetros de piel que lleva cubiertos y tuvieron que destruir toda la edición y devolverla a imprenta. Suena a maniobra publicitaria más que a otra cosa, pero dejamos constancia del hecho.

Elektra modelo. Una famosa agencia de modelos ha contratado a Elektra como modelo para compartir cartel con las guapas de turno y aparecerá en diversas revistas de moda como si de una persona real se tratase. Por fin los consumidores de cómics y las compradoras del Vogue tendrán algo en común...

DC

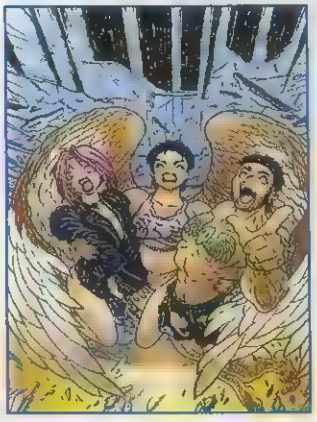
The Monarchy cierra en su número 12. Parece que en los republicanos EEUU, la monarquía no ha tenido demasiada aceptación... aunque corren rumores de que podría pasar a la línea adulta de Wildstorm y ser relanzada desde allí. Eso de reprodu-

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Tootsie, Vertice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
merkoni@teleline.es

COMIX CITY
(ALICANTE)
Comic USA, MANGA, EUROPEO...
Gran Stock material atrasado descatalogado. Figuras, Videos Warhammer, Rol, etc...
POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO
Luis Royo, Azpiri, Carles Pacheco Torres, M. Angel Martin N. Fernandez...
C/ Pascual Perez, 36 - bajo
Telf.y Fax. 965 21 29 33
E-mail: comixcity@terra.es
ALICANTE 03001
15 AÑOS A TU SERVICIO

cir el éxito de The Authority es más difícil de lo que parecia.

Otro tanto ocurre con Gen 13, que también cerrará sus puertas en breve y quizá vaya a parar a dicha línea. Esta cancelación no ha sentado muy bien al guionista, Adam Warren , que ha sido el último en enterarse.



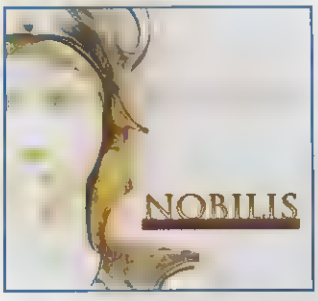
Outlaw Nation vendía muy poco pese a su indudable calidad y a nadie le ha sorprendido que se haya anunciado su cancelación. Otra que podría no pasar de la docena de números es The Crusades, que tampoco ha calado en el público con su propuesta

Gotham Central es el título provisional de la nueva serie que prepara DC y que estaría protagonizada por el departamento de policía de Gotham City. Los guiones correrán a cargo de Rucka y Brubaker y en los dibujos podría estar Michael Lark.

INDEPENDIENTES

Ha muerto Johnny Craig, un clásico de la EC cómics prácticamente desconocido por estos lares. Otro autor desconocido en España que también ha fallecido últimamente es el dibujante de Bonelli, Aldo Capitanio. A este paso habrá que crear la sección de obituario, ya que no hay mes sin que nos abandone un autor.

Charles Vess ilustrará el juego de rol NOBILIS de la casa Hogshead Publishing. Otros ilustres implicados en el proyecto son: William Michael Kaluta, Bryan Talbot, Raven Mimura o Denise Garner.



Vuelve el Comando G. Aunque muchos de vosotros no recordaréis la serie de dibujos animados a la que nos referimos, La Batalla de los Planetas, es probable que el tema os interese más si os contamos que Alex Ross es el encargado de hacer las portadas y de la dirección artística del proyecto (un poco como su Tierra X). Edita Top Cow y de momento será una miniserie de cuatro episodios.

Otra sección que deberíamos pensar en hacerla regular es la de las contrataciones de Crossgen. Matt Ryan, entintador, ha sido el último en firmar en exclusiva para la editorial.

Liberty Meadows pasa a ser una serie publicada exclusivamente en comic-books. Para los americanos que la leían en la prensa o los españoles que la gorroneaban en Internet debe de ser una pena. El resto rezamos para que el tomo que va a sacar Dolmen, La Colla de la Pesicolla, tenga el éxito que se merece y veamos más material de la excelente serie de Frank Cho.

Bastard Samurai es el título de la nueva miniserie de tres episodios de Michael Avon Oeming en compañía del animador Kelsey (Jimmy Neutron) Shannon y el escritor Miles (Weird War Tales) Gunter. Oeming actuará como

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

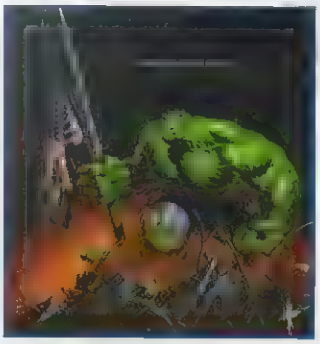
creador, supervisor y entintador del proyecto, ya que sus compromisos con Powers le han impedido una implicación mayor en el proyecto.

Más allá de la indudable tragedia humana que supone la muertes de más de 6000 seres humanos, el atentado contra el World Trade Center sumió a los EEUU en un estupor que dio paso a un profundo dolor y a una sorda indignación cuyas consecuencias aún están por calibrar. El mundo del cómic USA no fue una excepción y reaccionó frente al atentado con esa moral patriótica que les caracteriza.

Desde Avilés pudimos constatar la angustia y el dolor ante la muerte de tantos miles de americanos de Carmine Infantino (neoyorkino) y el resto de los invitados.

DC y Marvel informaban desde primera hora que sus sedes, alejadas de la zona de la masacre, estaban intactas. Poco tiempo después, Joe Quesada anunciaba un proyecto benéfico titulado Héroes que consistiría en una serie de ilustraciones y textos homenajeando a los heroicos ciudadanos que perecieron en el salvaje atentado, y cuya recaudación iría a parar a los damnificados del desastre. Comenzaban a proliferar números de cuenta a los que donar tu dinero de apoyo.

Desde entonces hasta el momento de redactar este texto, Marvel ha conseguido una espectacular lista de colaboradores : Neal Adams, Alan Moore, Todd MacFarlane, Dale Keown, Alex Ross, Bruce Timm y un larguísimo etcétera (en el que no podían faltar nuestros Pacheco y Larroca) engrosa el listado de autores.

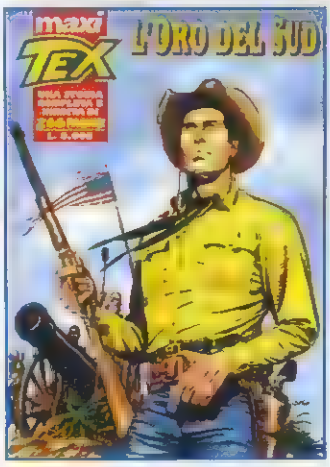


Sin embargo, si examinamos ese largo listado, veremos que no hay ningún autor que tenga contrato en exclusiva con DC. La razón argumentada es que a DC no le hizo demasiada gracia el cómo Marvel acaparó el protagonismo del acto benéfico ni la manera en la que se contacto con los autores, lo que ha supuesto que DC prepare un proyecto alternativo en el que de momento se manejan nombres como Busiek, Anderson o Coleen Doran.

Por su parte, los autores independientes han puesto en marcha otro proyecto llamado "9-11 Emergency Relief" que contaráácon gente tan diversa como Jeff Smith o Harvey Pekar. Paralelamente a esta sucesión de proyectos benéficos, y dentro del ambiente prebélico en el que parece haberse instalado buena parte de la sociedad norteamericana, se suceden las más diversas censuras y aplazamientos de todo material que pueda ser levemente ofensivo. Así, el paperback de Goddess de Ennis y Wisnsdale , que tenia una escena en la que un avion era voluntariamente estrellado contra una playa llena de gente ha sido pospuesto indefinidamente, al igual que los números 27 y 28 de The Authority, que ya estaban escritos y dibujados y por su violencia parecen poco apropiados para los tiempos que corren. The Brotherhood, que trataba sobre un grupo terrorista mutante, ha sido cerrada en su número 9 y a nadie se le escapa que su temática no era la más adecuada para los tiempos que corren.
Descansen en paz estas y todas las víctimas de la sinrazón de la violencia y con el debido respeto, sigamos hablando de tebeos, que es lo nuestro.

JORNADAS DE AVILÉS

Como ya es habitual, siempre que sus verdaderas ocupaciones laborales se lo permiten, nuestros redactores acuden a los diferentes eventos comiqueros que se prodigan por la piel de toro. En las Jornadas de Avilés, Gorka y Koldo confirmaron que no hay partido que se les resista y contribuyeron decisivamente a la aplastante victoria de La Organización sobre Los Visitantes. Si, ya sabemos que en realidad debían haber jugado en ese último equipo, pero Jenkins se negó a jugar contra Koldo, a quien se empeñaba en llamar Goicoechea, The Butcher of Bilbao por razones que sólo el conoce.



Antonio Segura, veterano guionista del cómic español nos explicó el secreto de cómo vivir de la escritura de comics: Escribir para Italia, donde pagan más que decentemente por ello.

Leo Sánchez nos confirmó que pese a los buenos recuerdos que guarda de sus años de dibujante, su carrera de pintor va viento en popa y ve poco probable un retorno a la historieta.

P.Craig Russell nos encandiló a todos con su amabilidad y simpatía, transformándose desde los primeros días en el más firme candidato al premio George Perez

Sean Phillips,como podéis comprobar en este mismo número, es un agradable conversador cuya increíble modestia contrasta con la excelente calidad de sus pinceles.

Carmine Infantino y su editor y biógrafo, David Spurlock, nos dieron una autentica lección magistral de Historia del Cómic Americano, trufada de amenas anécdotas.

Por su parte, Expocomic anuncia que Jim Starlin no podrá estar en el Salon de Madrid tal y como era su intención , pero en su lugar vendrán Tim Bradstreet y la pareja Dupuy &Berberian, cuyo Diario de un álbum se presenta en esas fechas. Planeta confirma además la aparición en el salón de los tomos de Elektra: Asesina, Maus, Marvel Boy, Arq, Lapinot, Killraven y para más adelante reanudará la publicación de Detective Conan, de Aoyama y X de Clamp
Glenat publicará un libro con portadas de cómics basados en películas, además de los álbumes de Koolau el Leproso, Fábulas de Bosnia o Quetzacoatl 4.

Nos hacemos eco (y lamentamos profundamente) la situación de Ramón Sabatés, el de Los Inventos del Dr Franz, viviendo en un asilo y malvendiendo sus originales.
¿Qué os parecería una revista de cómics dirigida por Juanjo el Rápido (director del difunto prozine Idiota y Diminuto) y Lavacanacho (responsable de Como vacas mirando al tren)? Pronto más noticias...

FRANCIA

El Festival Internacional del Cómic de Sierre se vuelve hacia nuevos horizontes, lanzando puentes al Imperio del Medio. En efecto, la República Popular China, tras haber abierto su mercado a las obras de Tintín (bueno, más o menos), continúa su apertura acogiendo una doble iniciativa conjuntamente con el festival Internacional del Cómic de Sierre: una exposición de las mejores obras presentadas en los últimos años a su concurso de jóvenes talentos y un certamen de nuevos valores en la región de Shangai.

Cambio de la cabeza de Casterman (la editorial de Alix y Tintín). Jacques Simon, administrador delegado de Casterman, acaba de ser cesado de su cargo por el grupo Flammarion, propietario de la editorial belga. Parece que la causa no son las ventas (que, de hecho, van muy bien, con doscientos mil ejemplares de Tintín vendidos en China a pesar de los problemas políticos que hubo) sino las malas relaciones entre el cesado y Louis Delas, quien estaba al frente de Casterman France y se ha convertido ahora en el nuevo director general de Casterman.

Todo lo que siempre habéis deseado saber sobre el sexo y nunca os habéis atrevido a preguntar lo encontraréis en la fabulosa Le guide du zizi sexuel (La guía del pitilín) obra de Zep, con Titeuf de protagonista, que da respuesta a preguntas tan inquietantes como: ¿en qué consiste hacer el amor? o ¿cómo se da un beso de tornillo?; todo ello aderezado con su humor característico.

Tartines de courant d'air (Tartas de corrientes de aire) es la nueva obra de Bibier Lu y Rabaté. En ella volvemos a encontrar al Rabaté ligero y fiel observador de las miserias de la vida cotidiana, estando por tanto, bastante alejado de sus últimas obras (la adaptación de Ibicus de A. Tolstoi).

Para no variar, ha aparecido una obra de las series de La mazmorra: Le Sage du guetto (El sabio del gheto), segundo volumen de Donjon Parade, realizado por Sfar & Trondheim & Larcenet.

Y, si sabéis algo de francés o inglés y tenéis acceso a Internet, os recomendamos la nueva página web de Les Humanoïdes Associés www.humano.com, donde encontraréis todo tipo de información sobre sus ediciones, sus planes de publicación, etc.

Cada día más cerca.

alterComics

www.astiberri.com

GRENDEL
BLACK WHITE & RED
No. 2 $2.95 US
14.00 CAN
Marc Hempel's
TUG
PLUSH
Lewis Trondheim
Approximativement
Editions Cornelius
No. 7 $2.
2.10 CAN
ALL-NEW CLASSIC ROMED
FROM MARC HEMPEL, CREA
OF THE HARVEY AND EISN
NOMINATED GREGORY
I'M NOT ONE THE HAT CLUB PRESIDENT OR BEING CLIENT
TUG
GRENDEL
BLACK WHITE RED
MATT WAGNER
GRENDEL

Alan Moore

EN EL 2000AD

No es ningún secreto el hecho de que Alan Moore se ha convertido en un referente ineludible del cómic anglosajón de las dos últimas décadas. Sobre él, se pueden encontrar estudios y escritos casi en cualquier idioma. Sin embargo, el trabajo desarrollado al comienzo de su carrera para el semanario 2000ad es uno de los menos tratados. El anuncio de una próxima edición por parte de Dude del D.R. & Quinch nos da pie a realizar un pequeño repaso al Moore más "británico".

Norman Fernández

2000ad es la cabecera de una revista semanal que se viene publicando en el Reino Unido desde 1977 (concretamente, desde el 26 de febrero). Próximo a cumplir veinticinco años, el semanario se ha convertido en auténtico estandarte del cómic editado en Gran Bretaña, con el Juez Dredd como el personaje insignia de la publicación y un éxito internacional (como ejemplifica su -desgraciada- adaptación al cine). Sin embargo, 2000ad es mucho más que "la casa" del siniestro juez creado por John Wagner y Carlos Ezquerra; por sus páginas han pasado la casi totalidad de los autores británicos más destacados de las dos últimas décadas: por hablar sólo de guionistas, nos estamos refiriendo a nombres como John Wagner, Pat Mills, Alan Grant, Peter Milligan, Jamie Delano, Steve Moore, Grant Morrison, John Smith, Mark Millar, Dan Abnett, Garth Ennis y, por supuesto, Alan Moore.

Alan Moore publicó su primera historia en el 2000ad, en el número 170 de julio de 1980, para la serie 'Ro-Jaws' Robo Tales ilustrada por John Richardson. A esa misma serie pertenece su segunda historia en el semanal, aparecida en el número 176 e ilustrada en esta ocasión por Dave Gibbons. En ambos casos se trataba de relatos autoconclusivos cuyo narrador era uno de los personajes creados por Pat Mills y Kevin O'Neill en su serie Ro-Busters. Aproximadamente en esa misma época, Moore realiza también otro trabajo aparecido en el Sci-Fi Special de 1980, perteneciente a la serie Future Shocks.

Estas tres primeras incursiones de Moore para la revista nos sirven para fijar algunas de las características esenciales de la misma: primero la extensión, 2000ad publica sus relatos en episodios de cuatro a seis páginas (ya sean autoconclusivos o una serialización de una aventura mayor); y segundo, el gusto del público de la revista por este tipo de historias, realizadas normalmente con bastante humor negro y mucha mala leche. Moore realizaría más de cincuenta de estas narraciones entre 1980 y 1983, pertenecientes a las cabeceras Future Shocks y Time Twisters, aparte de alguna aparecida en anuales y especiales de la revista, de las series A.B.C. Warriors, Ro-Busters y Rogue Troopers.

Pero en estos cuentos (del tipo "aquí te pillo, aquí te mato") no es donde más brilla el incipiente talento de Moore, precisamente. Bien es cierto que hace gala de un espléndido humor negro, pero el poco espacio disponible lastra el resultado final. No es de extrañar, por tanto, que Moore intentase salirse de ese esquema, ideando en un principio algunos personajes que iba utilizando en distintas de estas historias, (como una especie de sabio loco llamado el Dr. Dibworthy), pero, sobre todo, realizando la que es su primera creación para la revista: Abelard Snazz.

Ocho episodios llegaron a publicarse de esta primera creación de Moore. Abelard Snazz era un pintoresco individuo con dos frentes y cuatro pares de ojos, cuestión que hacía suponer que, al poseer dos cerebros, también sería un superdotado, lo que motivaba, a su vez, que todo el mundo viniese a pedirle consejo. El problema radicaba en que Abelard era un auténtico ceporro. La serie, ilustrada por dibujantes como Steve Dillon, Mike White o Paul Neary, no dejaba de ser un trabajo de rodaje para su guionista.

SKIZZ

Mejor resultado consiguió la siguiente creación de Moore, Skizz, realizada en colaboración con Jim Baikie. La historia se compone de veintitrés episodios publicados de marzo a agosto de 1983, entre los números 308 y 330 del semanario. Directamente inspirada, por petición editorial, en E.T. de Steven Spielberg, busca aprovechar el éxito de la película. Bien es cierto que, en realidad, poco hay de similitud más allá de la morfología del alienígena protagonista y del arranque argumental de la historia. Moore y Baikie circunscriben la historia a un tono más realista, y, por extensión, más sólido que la fábula de Spielberg.

Skizz es el primer trabajo realmente con entidad de Moore en el 2000ad. A ello ayudaron varios factores, como son el trabajo de rodaje que había realizado en sus historias anteriores y, sobre todo, el poder contar con un mismo dibujante para toda la obra; dibujante que, además, tenía una importante implicación en el proyecto (como demuestra el hecho de que el propio Baikie escribiese y dibujase en solitario dos secuelas de la serie en 1992 y 1994, respectivamente).

Personalmente me gusta más el trabajo de Baikie en el apartado gráfico que el del propio Moore en el guión. Hay que reconocer que éste acierta plenamente en el tratamiento de la historia (¿qué creen ustedes que intentaríamos hacer a un E.T. como el de la película si aterrizase en nuestro planeta?), pero la resolución resulta un poco forzada (hay "final feliz", eso sí). Baikie realiza un muy buen trabajo, sobre todo en la dinámica de la acción y en la ambientación de una historia cuyo desarrollo y escenarios se ajustan perfectamente a sus cualidades como dibujante.

Casi anecdóticamente, cabe señalar que MC Ediciones publicó en castellano parte de la historia en 1987, en los dos primeros números de la colección 2000ad Presenta. Desgraciadamente, sólo se podía asistir al final de la obra (sin más explicaciones del motivo por la cual se había suprimido el comienzo de la misma) y, además, la edición era realmente espantosa. También MC publicó un buen puñado de las historias de Future Shocks y Time Twisters, dentro de la colección Tiempo Cero, con una edición coloreada y con páginas remontadas o "estiradas" para adaptarse al formato (con lo que todos los personajes parecían dibujados por El Greco bajo el efecto de alucinógenos).

D.R. & QUINCH

Pese a los indudables valores de Skizz, las dos siguientes (y últimas) obras de Moore en el 2000ad son las que han perdurado como sus trabajos de entidad en el semanario. Me refiero a D.R. & Quinch y La balada de Halo Jones. La primera de ellas es una serie ilustrada en su totalidad por Alan Davis y consta de veintiséis episodios aparecidos entre 1983 y 1987. La génesis de la serie la tenemos en una de las historias de Time Twisters aparecida en el número 317 de la revista. Titulada D.R. & Quinch have fun on earth, narra las peripecias de dos alienígenas, estudiantes de instituto que, como gamberrada en

contra del director, planean y ejecutan una venganza que lleva como "daño colateral" la destrucción del planeta Tierra.

En su día tuvo el éxito suficiente como para que les planteasen a sus autores el transformarla en una serie. Así fue como nació D.R. & Quinch, una obra que viene a ser una parodia, en clave interespacial, de las películas de "gamberradas de universitarios" que estaban tan de moda durante los años ochenta. Moore va cultivando su humor negro a la par que va alargando las historias, que pasan a tener paulatinamente más episodios, de modo que son precisamente las más largas (de cinco episodios cada una) las que consiguen el mejor resultado. Se trata, por un lado, de D.R. & Quinch get drafted, donde los dos gamberros protagonistas son alistados en el ejército interespacial (hasta que la madre de uno de ellos acude "a salvarlos"), y D.R. & Quinch goes to Hollywood, en la que ambos protagonistas acuden al "Planeta Hollywood". Sobra decir que Moore aprovecha la ocasión para no dejar títere con cabeza en lo referente a las instituciones militares y al mundo del cine.

D.R. & Quinch constituyó el primer "éxito" real de Moore en la revista, pero, pese a ello, no tuvo una vida demasiado prolongada: entre todas las historias de Moore y Davis apenas se juntan cien páginas, a las que habría que añadir una continuación de nueve episodios, ilustrada también por Davis, editada en 1987 y escrita por Jaime Delano. Sea como fuere, es una serie divertida, en la que Moore empezaba a dar señales de lo que más tarde demostraría, y en la que Alan Davis realiza un trabajo muy destacado.

Curiosamente, Moore y Davis estaban realizando a la vez su etapa en la serie del Capitán Britania para Marvel U.K.; sin embargo, su trabajo es ligeramente distinto al de la vertiente superheroica que más tarde les haría triunfar. D.R. & Quinch es una serie con muy poca acción, con muchas secuencias dialogadas e incluso con muchas partes de la narración contadas "fuera de cámara". No es, por tanto, en la cinética narrativa, que tan bien domina, donde destaca el trabajo de Alan Davis: lo es en la caracterización de personajes (no olvidemos que la Tierra desaparece en el primer episodio, y, por tanto, todos los seres que aparecen en la serie son extraterrestres diseñados por el dibujante) y en la descripción escenarios (que también permiten la exploración de la capacidad imaginativa del ilustrador). Curiosamente, esta misma definición se puede utilizar para la descripción del trabajo del ilustrador de la siguiente obra de Moore.

THE BALLAD OF HALO JONES

La última, y, a la postre, mejor obra de Moore para 2000ad es La Balada de Halo Jones, un trabajo cuyo resultado final es tan absolutamente dependiente del talento de su dibujante Ian Gibson, como de la capacidad como guionista de un Moore que aquí comenzaba a eclosionar definitivamente.

Gibson es un dibujante muy peculiar: a su personal estilo de dibujo, hay que añadir el hecho de que no suele trabajar en obras en las que no tenga una implicación especial. Prácticamente todo su trabajo en el 2000ad, donde va a hacer veinticinco años que publica de forma regular, sigue esos

parámetros. La Balada de Halo Jones llegó para Gibson cuando ya estaba empezando a "cansarse" de su primera gran creación en el semanal: Robo-Hunter.

Tres son los segmentos publicados de La Balada de Halo Jones de un total de nueve que llegaron a estar previstos, lo que quiere decir que la obra quedó inconclusa. El primer tomo se publicó en 1984 (entre los números 376 y 385 de la revista), el segundo en 1985 (405 y 415) y el tercero en 1986 (451 y 466). La historia, sin embargo, no debe estar planificada desde un principio tal y como se fue desarrollando, sino que más parece que evoluciona a trompicones.

El primer tomo nos presenta a una serie de personajes femeninos que viven en una especie de inmensa ciudad hiperpoblaba hacia el año 4900. Moore y Gibson inventan toda una civilización decadente y desquiciada en el que la palabra "trabajo" viene a ser el equivalente de lo que es la palabra "dinero" en nuestra civilización actual. Moore utiliza un sentido del humor muy ácido para descubrir cómo vive una serie de gente para la que ir a la compra se convierte en un viaje a través de un infierno en el que debes arriesgar tu propia vida. Se cierra la historia cuando la protagonista decide embarcarse en una nave espacial para abandonar aquella locura.

Sin embargo, la realización de este primer tomo no tuvo la misma brillantez que las ideas inmersas en él. Moore inventa una especie de jerga para ayudar a ambientar la obra que, además de convertir la narración en casi incomprensible, le confiere un nivel de complejidad que perjudica su dinamismo. La cosa cambia radicalmente desde el prólogo del segundo tomo, donde la narración pasa al año 6400, en el que se está estudiando la figura de la protagonista como una leyenda de catorce siglos atrás. A partir de ahí, la narración deviene en una especie de inmenso flash back en el que, suponemos, terminaremos conociendo aquello que convirtió a Halo Jones en una heroína que perdurase en el tiempo. La idea de Moore y Gibson parece ser la de desmitificar la figura del héroe, mostrándonos que cualquiera puede serlo, ya que, desde un comienzo, se nos muestra a Halo como "una chica normal".

Este segundo tomo, centrado en un viaje espacial de un año, servirá para que vayamos conociendo mejor la personalidad de la protagonista y para que Moore vaya ya demostrando su talento de creador de personajes, como el de una/o chica/o que, debido a su indecisión, se ha cambiado tantas veces de sexo que ha terminado sin tener ninguno definido. Esto, unido a su timidez, ha terminado por generar una especie de no existencia, en la que los demás apenas son conscientes de su presencia, de modo que, cuando sacrifique su vida para salvar a las protagonistas, ellas apenas se darán cuenta de ello.

El tercer tomo presenta otro giro argumental cuando Halo se une a las milicias interestelares, convirtiendo la narración en una clara apología antimilitarista. Sus andanzas por los distintos escenarios de las guerras interespaciales, aparte de permitir el lucimiento de Gibson (que para la ocasión disminuye el tamaño de las viñetas, aumenta su número, estiliza su trazo y "aleja la cámara"), convierten la obra en un alegato cuya filosofía está muy cercana a la de la genial novela de Joe Haldeman, La Guerra Interminable. Desgraciadamente, pese a los insistentes rumores de una próxima vuelta a la actividad de la serie, éste fue el último tomo de la serie y el final de la relación de Alan Moore y 2000ad.

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 328 34 66 / FAX 93 443 11 83

NORMA
Comics
L'univers del comic
Francesc Martinena, 14
Novedades, 7
Palma
971-771325

CIMMERIA
comic europeo
comic americano
manga
fanzines
merchandising
libros de ilustración
rol
y mucho más...
C/ Salvador, 5
Teléfono 965 450 803
e-mail cimmer a@retemail es
03203 ELCHE

INFERNO
COMICS
Cómics, Manga, Anime, B.S.O. de Anime,
Merchandising, Figuras de importación,
juegos de rol, wargames...
AVDA DE JAIME I, 42
03500 Benidorm, Alicante
Tfno: 965 865 360

ARCO IRIS
La librería especializada de Gijón
VENTA POR CORREO
Carretera de la Costa, 75. Gijón.
Tfn/Fax: 985 332 820

distribuciones
PANINI
PLANETA
DE AGOSTINI
banatzailea
• edicions de ponent
• under comic
• la cupula
• cretino
• la mirada
• akelarre
• hilargi
• midons
• neo dos
•• zona de obras
zamakola 86 bajo. 48003 bilbao tel/fax: 944155499

Previews

DARK HORSE COMICS

SIN CITY 10TH ANNIVERSARY EDITION

Escrito y dibujado por Frank Miller. Lujosa caja con el primer tomo de la serie en tapa dura, un cuaderno de bocetos de 64 páginas y una lámina firmada por el autor.

208 páginas (+ extras) por 175 dólares.

GROO: DEATH AND TAXES.

Aragones y Evanier nos presentan una nueva miniserie de nuestro bárbaro preferido.

32 páginas por 3 dólares.

GRENDEL: WAR CHILD

Se reedita uno de los capítulos fundamentales de la saga de Grendel.

304 páginas por 25 dólares.

STAR WARS TALES VOL .1 TP

Tomo que recopila los cuatro primeros números de la serie antológica.Por Peter David, Claudio Castellini, Rick Leonardi y un largo etcétera.

224 páginas por20 dólares.

DC

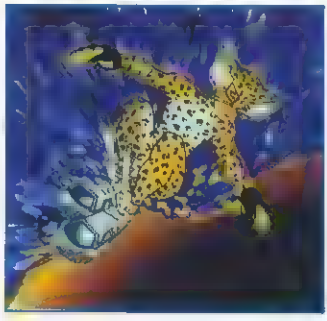
DEADMAN

Steve Vance y nuestro admirado Josep Beroy nos ofrecen el primer número de las nuevas aventuras de Boston Brand.

32 páginas por 2.50 dólares

THE DARK KNIGHT STRIKES AGAIN.

Frank Miller vuelve a la que



tal vez sea su obra más famosa.¿Estará a la altura?Y aun así, ¿serás capaz de dejarlo pasar?

80 páginas por 8 dólares

LUCIFER: CHILDREN AND MONSTERS TP

La serie escrita por Mike Carey y dibujada por varios de los habituales de Vértigo sigue su exitosa senda y nos presenta este segundo tomo recopilatorio.

208 páginas por 18 dólares.

SUPERMAN: 'TIL DEAD TEAR US APART

Hacia ya un tiempecito que

Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS

Ejido Comix
Juan, 18
04700 El Ejido (Almería)
Tel./Fax: 950 487 726
ESPECIALISTAS EN COMICS

no teníamos ningun tomo del hombre de acero. Aquí tenemos su primera crisis matrimonial recopilada .

224 páginas por 18 dólares.

MR.MAJESTIC TP

El Superman de Wildstorm ve recopilada los 6 primeros números de su breve serie y el numero que guionizó Moore para Wildstorm Spotlight.

176 páginas por 15 dólares

AMERICA´S BEST COMICS SKETCHBOOK

Si eres uno de esos completistas que disfruta teniendo todo tipo de curiosidades de tus artistas favoritos, estás de enhorabuena, ya que el prestigio tiene muy buena pinta.

48 páginas por 6 dólares.

EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK

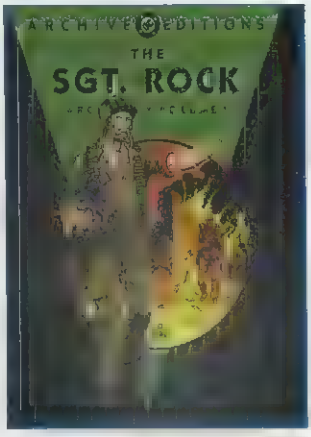
Si eres aficinado al famoso videojuego de rol , no puedes perderte este prestigio dibujado y coguionizado por Jim Lee .

48 páginas por 6 dólares.

SGT. ROCK ARCHIVES VOL.1

El que tal vez sea el personaje más popular de Joe Kubert, recibe ahora una reedición de lujo.Para amantes del género bélico.

240 páginas por 50 dólares



IMAGE

TEKKEN FOREVER

Miniserie de cuatro números ambientada en el universo del popular videojuego cuyo máximo atractivo radica en el dibujo de nuestro Paco Díaz.

32 páginas por 3 dólares

BANISHED KNIGHTS

Ambientado en el universo de Warlands, los seguidores de esta última no se la deben perder.

32 páginas por 3 dólares.

POWERS VOL.2 :ROLE-PLAY

Tras el éxito obtenido por el anterior tomo recopilatorio , nos llega ahora el segundo.

112 páginas por 14 dólares.

RADIX

Nueva serie de los hermanos Lay, antiguos dibujantes de Sigil. Tecnología y armas grandes en una serie de cuidada realización.

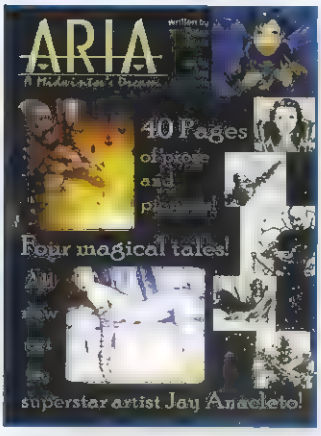
32 páginas por 3 dólares.

ARIA: A MIDWINTER´S DREAM.

Holguin y Anacleto nos ofrecen un one shot que combina texto e ilustración.

40 páginas por 5 dólares.

EL COLECCIONISTA
ESPECIALISTAS EN TEBEO ANTIGUO, EUROPEO
SUPERHEROES, REEDICIONES, MERCHANDISING....
SERVICIO A TODA ESPAÑA
C/ MAYOR, 51
976 39-25-07
50001 ZARAGOZA
C/ TRIBULETE, 7
91 530 01 33
28012-MADRID
C/ FUEROS ARAGON, 3
976 56-02-34
50005 ZARAGOZA



MARVEL

CABLE

La serie de Nathan Summers llega a su número 100. No hay tantos que puedan decir lo mismo.

64 páginas por 4 dólares

GIANT-SIZE MINI MARVELS: STARRING SPIDEY

Chris Giarruso es un humorista habitual en los Bullpen Bulletins y en la página web de Marvel que ve reconocida su labor con esta serie de especiales.

48 páginas por 3.50 dólares

MARVEL KNIGHTS MILLENIAL VISIONS

Autores de primera línea nos dan su visión alternativa de los heroes de Marvel Knights en bonitas ilustraciones, tal y como hicieron el año pasado con los mutantes.

48 páginas por 4 dólares.

MARVEL UNIVERSE: MILLENIAL VISIONS

Si es que cuando algo tiene éxito... Ahora le toca al Universo Marvel en general.

48 páginas por 4 dólares.

PETER PARKER, SPIDER-MAN: ONE SMALL BREAK

Tomo que recopila los números 27, 28 y 30-34 , realizados por el tándem Jenkins & Buckinham.

160 páginas por 17 dólares.

ESSENTIAL HOWARD THE DUCK

Si leiste el tomo de Selecciones Marvel, ya sabes lo que es bueno...

528 páginas por 15 dólares.

BLACK PANTHER : ENEMY OF THE STATE

Segundo tomo recopilando la excelente serie de Priest , esta vez los números 6 a 12 de la serie regular.

160 páginas por 17 dólares.

CAPTAIN BRITAIN

Tomo que recopila los números realizados al alimón por Moore y Davis para el personaje.

208 páginas por 20 dólares.

INDEPENDIENTES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES VOL.4 (Mirage Studios)

Vuelve un clásico del cómic independiente de la mano de Peter Laird y Jim Lawson.

32 páginas por 3 dólares

UNO FANTA:THE ART OF ASHLEY WOOD (Idea &Design Works)

Libro de tapa dura que re-

coje la carrera como ilustrador de Ashley Wood en los más diversos medios.

96 páginas por 30 dólares.

DON ROSA ARCHIVES VOL 1 Y 2
(Gazette Book)

Es famoso por sus historias de patos, pero antes de eso realizó un par de historias que ahora se recopilan en sendos tomos de tapa dura.

190 páginas por 30 dólares (cada uno).

THE COMICS JOURNAL WINTER 2002 SPECIAL
(Fantagraphics)

La veterana revista sobre cómics incorpora color e historietas de los mejores autores del panorama independiente en este especial de invierno y se transforma en una suerte de tomo antológico con textos.

120 páginas por 15 dólares

NEGATION
(Crossgen Comics)

Toni Bedard, Mark Waid y Paul Petellier nos ofrecen un titulo más que sumar a la ya larga escudería de Crossgen

32 páginas por 3 dólares

JULES VERNE´S 20.000 LEAGUES UNDER THE SEA
(Hieronymus Press)

Gary Gianni adapta el inmortal clásico al cómic en una edición de lujo limitada a 1000 ejemplares firmados por el autor.

56 páginas por 25 dólares

HAMMER OF GODS COLOR SAGA.
(Insight Studios)

Oeming y Weathley nos ofrecen una nueva historia de su popular serie.

48 páginas por 5 dólares.

KILLER PRINCESS
(Oni Press)

Miniserie de tres números escrita por Gail Simone y dibujada por Lea Hernandez.

32 páginas por 3 dólares.

THE HAUNTED
(Chaos Comics)

Peter David y Nat Jones nos ofrecen una miniserie de 4 números autenticamente aterradora

32 páginas por 3 dólares

AVAILABLE LIGHT
(AIT/PLANETY LAR)

Fotos digitales y textos obra de Warren Ellis.

66 páginas por 25 dólares

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona

vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.

Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.

Visítanos en www.gigamesh.com

SOUSA
Avda. de Castelao, 31. 36209 VIGO
Prensa
Cómics
Revistas
Librería
Tfno: 986 206 850

TAJ MAHAL
COMICS
Juan Pablo Bonet, 16
Tel y fax. 976 379 597
50006 ZARAGOZA

En Zaragoza
30 años a tu servicio
ESPECIALIZADOS EN
COMICS
LIBROS Y TEMAS
DE ARAGÓN
Futuro
San Vicente de Paúl, 8
976 [illegible] 777
Futuro II
Alfonso I, 20-Pasaje
976 [illegible]

KOMIC
LIBRERIA
SAN PEDRO DE MEZONZO , 34
TEL./FAX 981 593280
APDO.1020 SANTIAGO

Cómics:
Forum, Norma, Dude, La Cúpula..
Libros:
Ciencia Ficción, Fantasía, Terror...
Figuras:
Señor de los Anillos.
PREVIEWS
CARPETAS DE RESERVA
VENTA POR CORREO
LIBRERÍA LEGENDO
C/ Francisco Pizarro 12
02004 Albacete
Tfno/Fax: 967 220 529

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

Dark Knight

LA LEYENDA DEL SEÑOR DE LA NOCHE

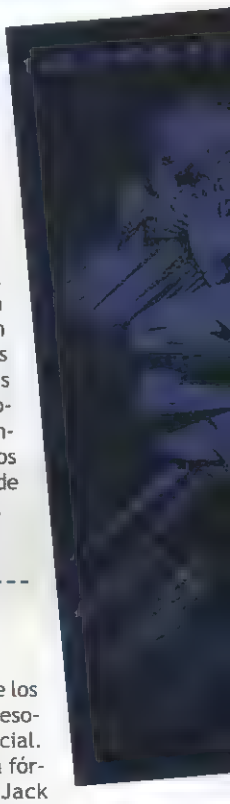
El año 86 fue un año clave para el cómic americano. En su seno nacieron dos indiscutibles obras maestras, Watchmen, y la obra que nos ocupa, Batman: the Dark Knight Returns. Ambas subieron el listón de lo que cabía esperar de un cómic nacido en el país de las barras y estrellas, y, además, trataban sobre algo tan poco serio como tipos en mallas pegándose. Así que, sin más dilación, centrémonos en las claves para entender esta obra maestra de Frank Miller sobre el Murciélago de Gotham.

Por Yahvé Mediavilla y Raúl Sastre

POR QUÉ FRANK MILLER ES UN HOMBRE VALIENTE

En 1986, el mundo del cómic no era como el de ahora. En 1986, Frank Miller no era ningún desconocido. No era un chavalillo asustado o un pusilánime coartado por poder trabajar con "sus" héroes de toda la vida. Tampoco era un niñato caprichoso, ni una superestrella imbatible, ni un destroza-tops cualquiera. Era un autor de éxito todavía joven, lleno de ideas, cansado de las viejas fórmulas y con ganas de hacer los cómics que a él le gustaría leer. Había revitalizado a Daredevil hacía un tiempo, y, después, había experimentado con Ronin, su gran fracaso de ventas. No había llegado aún su Año Uno, su Born Again ni, por supuesto, su Dark Knight.

Muchos aficionados se empeñaron en su momento (algunos todavía lo hacen) en comparar Dark Knight con Watchmen, principalmente por haber aparecido al mismo tiempo. Este hecho hizo que mucha gente clamase que la conquista de la madurez de los superhéroes era de Alan Moore y que Miller no hizo sino seguir su rastro. Bien, en realidad, son dos aproximaciones distintas.
Moore cogió unos cuantos personajes olvidados de una editorial extinta y los puso en el contexto adecuado para orquestar su obra maestra. Miller hizo una historia de Batman. Ni más, ni menos. Agarró al personaje por sus orejas puntiagudas y le trasladó coherentemente a diez años después de su retiro. Creó una visión del futuro y puso a Batman en ella. Su proyecto era mucho más osado, ya que, a causa de sus lecturas de ciertos personajes clásicos, editorial y aficionados se le podían echar encima fácilmente. Pero, quince años después, sigue siendo esa historia de Batman que todo el mundo recuerda.



EL HÉROE CREPUSCULAR.

La situación en EE.UU. a mediados de los 80 era, a escala creativa, bastante desoladora en el cómic de vocación comercial. La repetición hasta la saciedad de la fórmula implantada por Stan Lee y Jack Kirby en los 60 había conducido al cómic de superhéroes, es decir al 90% de los títulos editados, a un callejón sin salida. Es éste el caldo de cultivo que dará lugar a Dark Knight, donde Miller toma a los dos mayores representantes del género, Batman y Superman, y les desprende de su ingenuidad, les saca de su mundo tradicional de malos malísimos y buenos buenísimos para hacerles aterrizar en un mundo más parecido al nuestro, un mundo donde existen los grises. Es como si arrancara al género de su infancia y lo llevara por su adolescencia y madurez en un tiempo récord, en las 192 páginas que componen la obra. Para ello, Miller sitúa la historia en un futuro incierto. Sin señalar fechas concretas, hace envejecer a sus personajes sacándoles del limbo de los veintitantos años en los que parecen

encontrarse siempre, para hacerlos así más humanos y débiles en el caso de Batman, y más inhumanos en el caso de Superman.
Ésta es una historia crepuscular sobre los últimos días de un superhéroe (quizás también de todo un género), quitándole su inocencia y fantasía, pero compensando esa pérdida con la creación de un relato épico, (tipo Los Caballeros de la Tabla Redonda en su versión original o los westerns de Sergio Leone), con personajes ambiguos, traiciones, peleas, pasiones y hechos dispuestos a quedar grabados en la cultura popular.

UNA HISTORIA DE CARÁCTER HUMANO

Analizando la obra, vemos cómo la presiden dos aspectos totalmente opuestos: el realista y el épico.
La obra se vuelve circular en cuanto a la evolución del personaje protagonista. Al principio no está Batman, sólo Bruce Wayne. El personaje se presenta como un hombre perturbado, solitario y amargado. Víctima de un trastorno obsesivo fruto de un trauma infantil, vuelve a su demencial cruzada contra el crimen a causa de una manifestación alucinatoria de su doble personalidad (el murciélago que susurra en la sombra). Entonces es cuando entra Batman en escena de manera física. Implícitamente aparece en toda la obra, sea como leyenda en la boca de los vecinos de Gotham o como tema de debate en la televisión.

Al final de la obra Batman muere, y, con él, su álter ego, Wayne. Tras un conveniente funeral, vemos que, en efecto, Batman ya no existe, pero Bruce Wayne sí, y, por supuesto, tiene un plan.
Como casi todas las grandes obras de Miller, Dark Knight habla de redención. El Wayne del principio es un tipo rendido, viejo y frustrado. El Wayne del final es un hombre libre, un hombre con una buena idea y con ganas de llevarla a buen puerto. Se ha redimido. Superman se da cuenta del engaño final, pero con un adecuado guiño vuelve a su bando y, por primera vez en toda la obra, le vemos como a un héroe. Harvey Dent parece salir de su esquizofrénica doble personalidad, pero no lo consigue.
Esta obra habla del lugar que le corresponde en el mundo a cada personaje, y de lo perdidos que se sienten cuando no encuentran ese lugar.
Bruce busca ser Batman, porque no puede ser otra cosa; Carrie busca ser Robin porque siente una extraña atracción por lo que significa Batman; Superman busca el criterio por el que medir lo que está bien y lo que está mal, para así volver a ser un héroe; Gordon se pregunta qué será de él cuando ya no sea comisario. Alfred muere con la mansión Wayne, porque, si ya no existe Batman, ¿cuál es su lugar en el mundo?

¿Qué buscan los pandilleros de la historia más que algo a lo que pertenecer que les diga por qué se levantan por la mañana?

Sin embargo, todos estos personajes característicamente humanos y contrastados se sitúan en una historia épica, de sentimientos exaltados. Como un cantar de gesta, narra las peripecias y desventuras de un héroe superlativo: Dark Knight presenta a un Batman de leyenda, un verdadero señor de la noche que, incluso viejo y cansado, derrota al propio Superman en uno de los momentos más gloriosos de la historia del cómic de superhéroes. En este combate

final, Superman y Batman se convierten en auténticos iconos, metáforas vivientes de lo que representa cada uno: la luz y la oscuridad, el orden establecido y la rebeldía del descontento, el poder absoluto contenido y la ira en busca de la justicia. Dark Knight aplica sus viñetas a martillazos para enfatizar lo visceral y lo extremo de los personajes y las situaciones que protagonizan. Miller crea con las entrañas y su obra nos explota en la cara.

EL JUEGO DE ESPEJOS

Gran parte del mérito de la obra reside en no dar una versión única de lo que se narra, sino que continuamente se aportan diferentes voces que enriquecen la historia. Por centrarnos en un ejemplo claro, cojamos al protagonista principal, Batman, y veamos las diferentes visiones que se nos dan de él.

*El Batman psicópata, según el Dr. Bartholomew Wolper: para él, Batman es un loco de atar cuyo ejemplo puede llevar a los integrantes de las bolsas de violencia que genera toda sociedad, al borde de una nueva revolución industrial, a conductas tan psicopáticas como las del vigilante de Gotham; hecho que termina sucediendo con la aparición de esa especie de Talibanes Contra el Crimen que son los Hijos de Batman.

*El Batman encarnación del espíritu de lucha, según el excomisario Gordon: él ve en Batman un mal necesario para recuperar algo que la gente ha perdido, el espíritu de lucha y comunidad. La comparación con Pearl Harbour sale en más de una ocasión a lo largo del relato.

*Batman como un simple delincuente, según la comisaria Yindel: alguien que rompe la ley para, en una auténtica pirueta de la lógica, castigar a aquellos que la infringen. El mismo Batman lo reconoce: "Claro que somos criminales (...) siempre lo hemos sido. Nos obligan a serlo". (cap. 3: pág. 31, vs. 5 y 6)

*El Batman fanático entregado a una suerte de guerra santa personal, según el punto de vista de Superman: da igual cuáles sean las consecuencias, como ejemplo, basta la escena en la que Alfred observa como Wayne escoge a Carrie como nueva Robin y le señala: "¿Olvida lo que le pasó a Jason?" y él responde: "Nunca olvidaré a Jason. Fue un buen soldado. Me honró. Pero la guerra sigue."

A todo este juego de espejos ayuda la inclusión de viñetas con forma de pantalla de televisión, donde vemos el papel de los medios de comunicación en la historia. Un recurso narrativo efectivo para incorporar diferentes opiniones y puntos de vista. Aunque, además de ser un lugar de debate, es un lugar donde también se frivoliza, como cuando se anuncia el vídeo de la señora explotando en el metro, o cuando la mujer del tiempo intenta explicar las consecuencias en la meteorología del invierno nuclear producido por el estallido de la bomba de los rusos, y la presentadora está continuamente cortándola con comentarios como: "no se pierdan nuestro especial de esta noche... preguntamos a sus estrellas favoritas qué hacían cuando se apagaron las luces" o "igual que mi guardarropa; éste es el día más frío del año y no sé ni qué ponerme..."

NARRACIÓN A 200 kms/h

Una de las características principales de la obra es la tremenda velocidad a la que se mueve la historia, por lo que éste es un trabajo denso en el que ocurren muchas cosas por página. Sin embargo, esto no hace que pierda intensidad, ni siquiera en los detalles menos importantes. Así, hay personajes que únicamente aparecen en una sola página, pero que quedan en las retinas del lector, como la susodicha mujer que estalla en el metro o el astronauta que va a morir en el espacio.

A la sensación de celeridad contribuye la plantilla que utiliza Miller, consistente en páginas divididas en dieciséis viñetas, modelo que rompe para lograr determinados efectos, normalmente, para centrarnos más en algún personaje, dar una panorámica del lugar donde transcurre la acción o para algunas escenas de lucha. Así, cuando introduce una página compuesta por una sola viñeta, el efecto perseguido en cada caso se enfatiza. La verdad es que hay unas cuantas escenas memorables de este tipo.

En este mismo sentido, la capacidad icónica de Miller es sobresaliente: no será el mejor dibujante del mundo, pero sabe dar una tremenda fuerza a sus imágenes, por ejemplo, ese Superman envuelto en una silueta negra en la que sólo destaca la insignia y la capa o que, cuando vuela, deja únicamente una estela violeta.

Si a todo esto unimos un magistral uso de la acción fuera del plano, comprobamos que Miller domina perfectamente no sólo

lo que dibuja, sino lo que no dibuja. Por poner sólo un ejemplo, fijémonos en la escena (del cap. 1: pág. 21) en la que vemos solamente un plano del rostro del taxista en todas las viñetas de la página, mientras que la conversación de los bocadillos nos sugiere un episodio bastante desagradable: una supuesta agresión de Batman a un proxeneta, que, acompañado de una prostituta, está sentado en el asiento de atrás. Pero todo eso no lo vemos, sino que tenemos que imaginarlo.

Además, el uso de una narración fragmentada contribuye a la sensación de caos y velocidad que transmite por todas las esquinas Dark Knight. Claro ejemplo de esto y de todos los recursos que hemos señalado, es la historia del general Nathan Briggs en el capítulo 2.

-Página 11: La historia comienza con el interrogatorio a un mutante acerca de las armas que utilizan. Batman insinúa que eso sólo se puede conseguir en el ejército.

-Página 12: Nunca llegamos a oír la respuesta del mutante (aunque la suponemos más tarde por lo que sucede a continuación). Pasamos a cuatro viñetas sin ninguna relación con Carrie de protagonista.

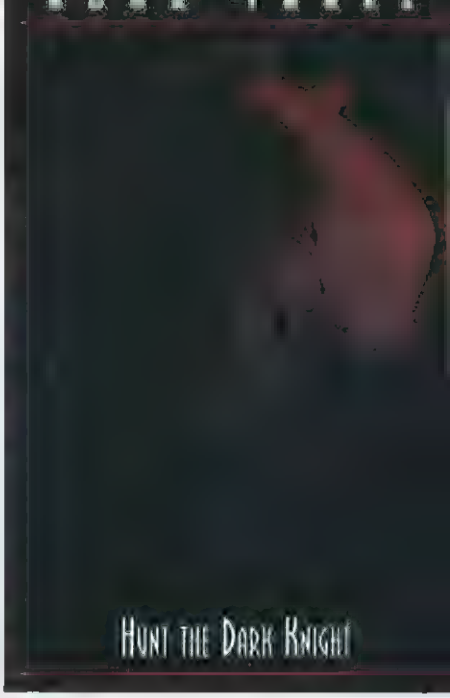
-Página 13: Es la historia de la mujer del metro. También sin ninguna relación.

-Página 14: Una sola viñeta con Batman sosteniendo el cuerpo de alguien vestido de militar con una pistola humeante en la mano y a quien no vemos la cara porque la cubre una bandera americana.

-Página 15: Cinco viñetas con Carrie, dos con Batman y, de repente, dos viñetas-televisión en las que vemos el rostro de un militar, que nos informa del suicidio de un general por depresión, ya que no podía pagar el caro tratamiento de la enfermedad terminal de su esposa.

EL IV REICH

Mucho se ha criticado esta obra tachándola de exaltación fascista. También hay quien ha dicho que Dark Knight no es sino la historia de alguien que intenta recuperar el poder, la influencia que una vez tuvo sobre el mundo, como si fuera un dictador de alguna República Bananera. Aunque, quizás sería más propio hablar de una necesidad más humana: imponer orden en el caos. En un mundo al que nos vemos arrojados al nacer sin saber por ni para qué, el hombre intenta comprenderlo, encontrar un orden en él. Así, aparecen las ciencias dándonos reglas, que, según parece, ordenan el mundo físico; o la religión, en el mundo espiritual. En este sentido, Batman es un niño que no puede encontrar sentido a la muerte de sus padres e inicia una cruzada para evitar que eso vuelva a pasar: si no pudo evitar el asesinato de sus padres, evitará los demás, impondrá un orden en el que el crimen no sea posible. Claro ejemplo es cuando Alfred recuerda una noche en la que un niño llamado Bruce Wayne no podía dormir: "entonces con una voz como de acero (...) amo Bruce pidió... no, exigió que... el asesino fuera atrapado y castigado". Alfred le aseguró que el villano sería juzgado. Y Bruce durmió como un niño" (cap. 4: pág. 37)



El contrapunto lo pone Superman, un dios al servicio de los poderes fácticos cuyos intereses son esquivos y oscuros, con poca relación con la justicia. Así, mientras Batman se aferra a su sentido de justicia a pesar de las consecuencias, Superman opta por trabajar para el gobierno para poder seguir siendo Superman en un mundo en el que ya no hay héroes. Además, el retrato de los políticos como seres ineficaces, incapaces de tomar decisiones, (con una parodia de un presidente Reagan que gobierna los EE.UU. como si de su rancho privado se tratara), donde la imagen y el populismo se valoran más que lo racional, ayudan a dar una visión de la democracia como una reunión de ineptos.

Aunque, si bien todo lo que hemos dicho es cierto, también es verdad que, en muchas ficciones, el héroe encarna el orden frente algo que lo altera (cualquier "peli" de terroristas o de invasión de marcianos) o al revés: el héroe lucha por derrocar un orden considerado por él injusto e imponer otro, el suyo (por poner un ejemplo archiconocido: la Guerra de las Galaxias, con los rebeldes contra el Imperio) y lo hacen, en el 99,9%, por la fuerza. ¿Estas historias son fascistas? Quizás sean simplemente buenas historias.

¿ES MILLER UN PROFETA?: EL MUNDO DE DARK KNIGHT

Alan Moore, en su introducción para V de Vendetta, afirmaba que se había equivocado en su predicción sobre el futuro de Inglaterra y, por extensión, del orden mundial. Ni había 3.ª Guerra Mundial en el 88, ni se recuperaban los entrañables campos de concentración. Miller, sin embargo, muestra un futuro no menos desolador, pero mucho más cercano a la realidad.

El mundo de Dark Knight está totalmente mediatizado, la televisión desempeña un papel importantísimo en toda la obra, siendo informador y personal muro de las lamentaciones para los habitantes de Gotham. No se puede salir a unas calles en las que te matan por entretenimiento, en las que "cortan y trocean" y en las que, acaso, te metan una granada en el bolsillo. Ese mundo tiene un gobierno que lo controla, que tiene el arma definitiva y que juega con la guerra simplemente porque puede. Un mundo en el que, cuando algo o alguien molesta, se le borra del mapa. Precisamente por eso es un mundo más verdadero. Batman vuelve a aparecer en una realidad en la que ya no tiene cabida. Su misión puede ser la misma, pero no la puede llevar a cabo con una capa y unos leotardos. Al final se impone el hombre, el verdadero Batman-Wayne. Un hombre enfermo con unas ideas encomiables y con unos, quizá, no tan buenos métodos, pero, a veces, no hay más salida que la que le queda a Batman, o al menos eso piensa él. Miller no quiere convencer a nadie de nada. Se trata de su visión del hombre murciélago. Que la forma de trabajar de Batman es tomarse la justicia por su mano, lo sabemos todos. Claro que es una forma fascista, pero Batman como personaje está creado así. Para él no hay otra forma, y eso es lo que ve Miller, por eso Dark Knight es Batman en estado puro.

CONSECUENCIAS

Positivas :
En primer lugar, un acercamiento del cómic americano al cómic europeo, al crear un formato conocido por estos lares como formato "prestigio", (bien encuadernado, con buen color y un excelente papel), parecido al formato tradicional de los álbumes europeos. Recordad que los cómics en EE.UU. tenían un color bastante pobre, con unos puntos de trama realmente gruesos y con una paleta muy limitada de colores, además de un papel tipo periódico bastante horrible.
En segundo lugar, una mayor complejidad de las historias y un tono más moderno. Es difícil concebir tebeos como Starman, La broma asesina, Arkham asylum o el mismo Sandman, si Dark Knight no hubiera demostrado que existía un público más experimentado, con mayor poder adquisitivo y dispuesto a pagar más dinero por un mejor formato y por unas historias más adultas.
Por último, Miller propone una serie de técnicas a la hora de contar historias de las que todo el mundo podría aprender.

Negativas :
En primer lugar, el nuevo formato prestigio se comienza a aplicar a historias que merecían ser impresas en papel higiénico, como si el formato fuera a mejorar el contenido.
En segundo lugar, muchos sólo toman de Dark Knight la violencia y la oscuridad de la obra, porque son "guays", sin llegar a comprender que éstas son las características más superficiales.
Por último, respecto a las técnicas narrativas, hay que ver cómo se utiliza el recurso de las viñetas-televisión en Spawn por Todd MacFarlane, para darse

cuenta que el 90% de los autores americanos no entendieron realmente lo que quería decir Miller. En la misma línea, su influencia dio lugar a la creación de cómics pretenciosos, pero que se quedaban sólo en eso, como el insufrible New Statesmen o, más recientemente, Kingdom Come.

El problema es que, tras leer Dark Knight y Watchmen, uno tiene la impresión de haber asistido al funeral del superhéroe, la sensación de "y después de esto, ¿qué?". Pues después de esto vino la época de los 90, los bonitos tebeos de Image con su revolución del color informático y su perfil nulo en los guiones (¿alguien se acuerda de Brandon Choi?) y las estupideces de Marvel (sí, sí nos acordamos de la saga del clon de Spiderman y de las tonterías de Tom De(s)Falco), todo con quiebra incluida y una crisis a finales de los 90 que ha dejado a la industria en coma. Puede que, como reacción a todo esto (y a que, según parece, el seguir por el camino de Dark Knight y Watchmen no lleva a ningún lado), en los últimos años hayamos asistido a una serie de intentos de recuperar el espíritu de los primeros cómics, el recuperar "aquellas maravillosas y locas ideas", pero bajo un punto de vista moderno. Ahí tenemos a Kurt Busiek, con Marvels o Astro City, al propio escritor de Watchmen, Alan Moore, con su Supreme y sus ABC cómics o a Warren Ellis que, con su Planetary, brinda constantes homenajes no sólo al cómic de superhéroes, sino a todo tipo de cómics, y, sobre todo, a la literatura que les precedió (Sherlock Holmes, Tarzán, La Sombra,...) y a los elementos de la cultura pop que los rodearon en épocas mejores (las películas de serie B, por ejemplo) .

EL FUTURO

Casi cualquier aficionado sabe ya de la existencia de la denominada segunda parte de Dark Knight. Será un éxito demoledor de ventas y la crítica lo destrozará. Nadie debería ver este cómic como una segunda parte de su predecesora. Tendrá los mismos personajes y los mismos escenarios. Una estética ligeramente actualizada y cierto tono de autoimitación. Son hipótesis basadas en el mercado actual y en las características de las obras de Miller en estos últimos años. No debemos medir las dos obras por el mismo rasero. Después de Dark Knight, Miller realizó alguna que otra obra maestra más, como Year One y Born Again, y más de un tebeo memorable, como Sin City.

Pero hace años que Miller decidió dejar de sentar cátedra para, simplemente, divertirse trabajando. Seguiremos su obra con interés y cierta decepción, volviendo de cuando en cuando la vista a esos años dorados en los que nació Dark Knight.

NORMA Comics
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA
Tfno/Fax: 964 256 872
C/ ALLOZA 152, 12001 CASTELLON

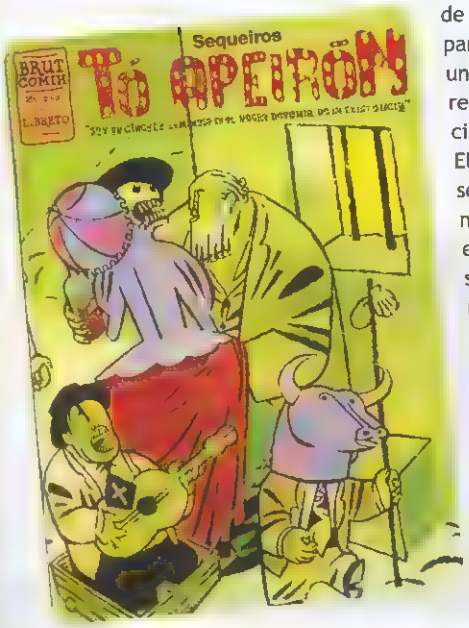
Brut Comix

LA DIETA MEDITERRÁNEA

Brut Cómix, bajo un formato común (discutible y discutido), publica tebeos diversos, extraños, dispersos y, supuestamente, alternativos y/o marginales. Bajo el ala protectora de La Cúpula, ha reunido a lo más selecto de los circuitos independientes del cómic internacional (salvo bochornosas excepciones y tristes ausencias) y los ha puesto a la venta a precios populares. La Cúpula, que tiene seguro su sustento con la pensión de viudedad que cobra mensualmente a través de Kiss Cómix, incuba estos huevos de aspecto enclenque y los echa a volar para alegría de los rastreadores de tebeos distintos. Ésta es la historia; las obras de las que hablaremos a continuación, las protagonistas; Hernán Migoya, uno de los impulsores de la colección, y el lector (que sufre, disfruta, acierta y se desespera), el destinatario final del producto.

Gorka Omaetxebarria y Félix Pascual

La pregunta es la siguiente: ¿existe en este país el suficiente número de lectores como para mantener una colección que recoja obras difíciles y extrañas? El reto no era sencillo: sostener la colección en el mercado sin perder dinero. Tampoco faltaban ases en la manga: autoimpuesto espíritu underground, tiradas limitadas y dosificadas en el tiempo, edición que abarata los costes: blanco y negro, papel de baja calidad, grapas en vez de lomo...



Desde el principio Brut Cómix fue pensada para albergar tebeos de autores de calidad con un público no demasiado amplio pero fiel a todo lo que lleve la firma de ese dibujante diferente. Dentro de esta definición entraría gente como Miguel Ángel Martín, Burns, Santiago Sequeiros, los Hernández Brothers, Daniel Clowes... Es decir: delicatessens para ese lector/gourmet obsesivo y completista que busca la obra de un artista concreto.

Uno de los temas más discutidos desde su aparición ha sido y parece ser que seguirá siéndolo el formato. ¿Se imagina alguien el aspecto que tendría Nostromo Quebranto publicado dentro de la colección Brut? En primer lugar, sería necesario desglosar la obra en dos o tres tomos artificialmente separados (en el espacio y en el tiempo). Habría que ampliar alguna viñeta (o solicitar nuevas ilustraciones al autor) para portada, interior y contraportada; reducir el formato de las páginas; reformar los textos con una letra diminuta. Tal vez cabría la necesidad de utilizar la parte posterior de la contraportada para imprimir la última página de cada capítulo, o incluir publicidad del resto de los tebeos Brut, de El Víbora o del Kiss Cómix... En definitiva: una chapuza sólo justificable por la calidad de una obra que, de otro modo, tal vez quedase olvidada en el fondo de un cajón, y una suposición que, aunque no a estos extremos, lamentablemente se materializa en gran parte de la producción Brut.

El mantener el mismo formato: dimensiones de la página, cubierta plastificada, grapado y nota publicitaria del resto de publicaciones, sólo tiene la ventaja de dar un aspecto unitario a la colección y ni siquiera eso: ¿qué tiene que ver Enrique López con David Mazzucchelli?(!!!) No parece justificado. Sólo cuando existe un formato comúnmente aceptado por diversos autores, como es el caso del álbum europeo, o los comic books, se entiende que las obras reunidas en una colección lo compartan. Cuando las obras originalmente tienen

tamaños y diseños diferentes, cuesta comprender la necesidad de un formato compartido que desvirtúa la idea original de los autores.

HERMANOS HERNÁNDEZ

Beto (Gilbert) y Jaime Hernández. Tan reconocidos en los USA como ignorados aquí, estos dos hermanos se han convertido con su Love & Rockets en un referente para la gran mayoría de las nuevas generaciones de historietistas. No es la primera vez que La Cúpula intenta traernos su obra. El primer contacto con Beto tuvo lugar en la desaparecida colección Historias Completas, donde vio la luz Sopa de gran pena. El debut de Jaime se dio con sus Mechanics, publicándose posteriormente Las Mujeres Perdidas. Estamos, en los dos casos, ante autores que no sólo merecen, sino que son de edición obligada, pero cuyas obras, tanto entonces como ahora, no han gozado de un formato apropiado para su publicación. En lo que nos concierne, la colección Brut no es adecuada, ni por tamaño ni por calidad de papel. Por lo primero, Río Veneno debe leerse con lupa si se quiere descifrar unos minúsculos y abarrotados bocadillos. Debido a lo segundo, los famosos claroscuros gráficos de Jaime pierden gran parte de su fuerza. Se trata de un material imprescindible que no parece calar entre el lector español. Cuando el formato se crea de forma artificial por el editor, no tiene sentido que una obra dibujada y pensada para un determinado aspecto final deba ser adaptada en imprenta por la necesidad de encajar con la coherencia de la colección. Ya se sabe que es un mal menor si se piensa que, de no ser publicadas dentro de Brut, muchas de las obras quedarían inéditas en castellano, pero también es penosa la comparación entre la edición Brut de la obra de los Hernández y los estupendos álbumes recopilatorios de Fantagraphics. Ambos hermanos practican estilos diferentes, bien sea gráfica o temáticamente, a pesar de compartir orígenes. Río Veneno, de Beto Hernández, fue ganadora del premio del Saló de Barcelona 1997 a la mejor obra extranjera. Si Sopa de gran pena y las demás historias de Palomar recuerdan a su admirado Gabriel García Márquez, la aparecida en Brut no pierde el estilo, pero se aproxima más a Scorsese que al cronista de la vida en Macondo. Río Veneno es más culebrón que nunca y ahonda en los orígenes de Luba, uno de los personajes de Beto con más fuerza y personalidad. El lector de las historias que transcurren en Palomar sufre, se emociona y vive con intensidad las cotidianidades de sus personajes. Historias río con afluentes que se cruzan alimentándose entre sí y dando vida al caudal central de la historia. Los saltos en el pasado, presente y futuro de cada personaje son, al igual que en las historias de Jaime, constantes y enriquecedores, aportando un calado más hondo en el lector, que se siente espectador de la crónica de unos personajes que viven más allá del papel.

Jaime, más urbano y de trazo más limpio que su hermano, es accesible mediante Las mujeres perdidas, (también premio a la mejor obra extranjera en Barcelona, pero en 1992), álbum que supone un buen punto de partida para adentrarse en el mundo de Locas. La línea Brut continúa el trabajo del Hernández injustamente menos valorado con La muerte de Speedy, una de las mejores historias del autor. El mundo de Jaime no es aparentemente tan literario como el de Beto, pero sí igual de complejo y humano. Idas y venidas. Encuentros y desencuentros. Bandas callejeras que se mueven con Forty Thieves como música de fondo. Puede que sea difícil entrar, pero, una vez dado el paso, será impensable (e imposible) permanecer indiferentes ante la vida de Hopey y Maggie...

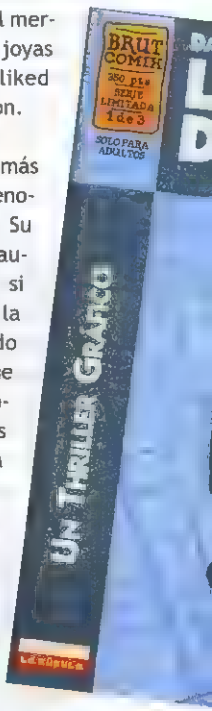
INDEPENDIENTES

Los aires underground que pretendían impulsar la producción Brut, pronto se transformaron en independientes. Estas palabras, "Independiente ameri-

cano", parecen haber creado un género por sí solas. Poder encontrar hoy en día el material de gente antes desconocida como Tomine, es en gran parte debido a La Cúpula y fueron sus arriesgadas propuestas las que lo hicieron posible.

La colección Brut se estrenaba hace seis años con el perturbador, hipnótico e incomprensible Como un guante de seda forjado en hierro, obra que dio a conocer a Daniel Clowes en nuestro país y que, sin ser la mejor del autor, sirvió para encabezar el desembarco de material americano independiente. Cómic avalado por las críticas, atractivo por lo arriesgado, simbólico y onírico, su impacto está más en las sensaciones que transmite que en la historia que cuenta. Aunque en el otro extremo también se le puede acusar de pedante, de tomar excesivamente en serio situaciones ridículas (supuestamente trascendentales). Se trata de uns pequeña joya surrealista que convendría no sobrevalorar pero tampoco desdeñar su importancia, y cuya publicación en España parecía impensable poco tiempo atrás (el propio Jordi Costa tuvo que tragarse sus lamentos en el texto introductorio del primer número). La colección había nacido y Daniel Clowes era el señuelo. Posteriormente llegaría Pussey, acertado estudio del mercado norteamericano del cómic; rezuma una nostálgica ironía por cada página. Es menos evocador y entrañable que Los Profesionales de Giménez pero con personajes igual de reconocibles. En otro formato aparece la increíble e imprescindible Ghost World, historia que nos recuerda la adolescencia como sentimiento de pérdida: esos juguetes de la infancia que debes abandonar, pero a los que te aferras con un nudo en la garganta; lo doloroso que es descubrir que tras la amistad sólo se escondía una inercia cómoda. Relato de narrativa llena de matices, fue merecedor del premio a la mejor obra extranjera en el Saló de este mismo año. Actualmente la presencia de Clowes en nuestro mercado hay que buscarla en Bola Ocho, formato Brut de aparición motivada por el sorprendente éxito del autor. Se trata de un laboratorio en el que, a modo de banco de pruebas, apareció originalmente Como un guante... y se recoge lo mejor del autor (Caricatura en el nº 4) con aburridas y primerizas historias (Lloyd Llewelyn).

Junto con Guante de seda, la avanzadilla independiente estuvo protagonizada también por Chester Brown, autor injustamente ignorado y por lo tanto prácticamente desconocido, debido en gran parte a la poca aceptación de El Playboy (hasta la fecha su única aparición en Brut y en el mercado español). En la nevera quedan joyas como Ed the happy clown o I never liked you a la espera de una merecida edición.

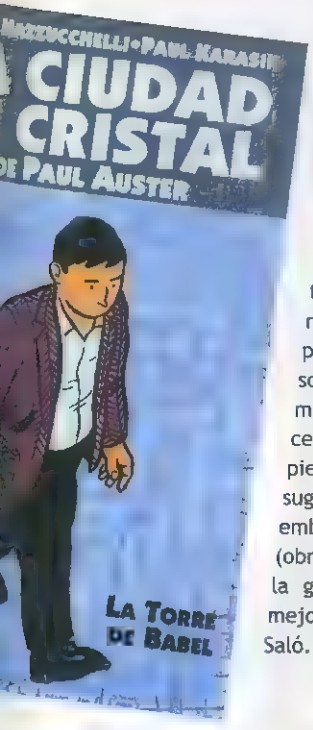


Sin embargo, el máximo exponente, el más conocido y reconocido es el llamado renovador del underground, Peter Bagge. Su mejor y más reseñada obra es Odio, auténtico superventas de la editorial y, si bien esta colección no ha visto la luz en la línea Brut, sí que lo ha hecho Mundo Idiota, el equivalente a Bola Ocho de Clowes. Se trata de una irregular antología de historias cortas con personajes y secciones que se repiten, reservada para sus incondicionales y que, aún así, encabeza la lista de best- séllers Brut. Pero que nadie se confunda, porque hablamos de 6000 ejemplares de tirada (el doble de lo normal). En definitiva, el que quiera probar con Bagge, que escoja Odio, al igual que debería quedarse con Ghost World si hace lo propio con Clowes.

La Cúpula sigue apostando por lo independiente y presenta obras como la actualmente en publicación Escombros de Dave Cooper (autor de Weasel) y maravillas como Juego de Manos de Jason Lutes. Este último es uno de los autores que sorprende con obras como la citada o la finalmente editada (mejor dicho maleditada) por La Factoría, Berlín. En Juego de manos, los perdedores asumen el protagonismo, y el pesimismo y la tristeza tiñen las páginas de una obra americana más que recomendable que, en ocasiones, roza lo europeo.

Adaptar una obra pensada para un determinado medio a otro siempre entraña riesgos y, si el autor escogido es Paul Auster y el medio es el cómic, se trata de una pirueta mortal con doble tirabuzón y sin red. Parece tarea compleja sintetizar un libro

como Ciudad de cristal en viñetas. La obra está llena de metáforas metalingüísticas, ideas abstractas y giros argumentales que, lejos de empobrecerse al ser trasladada al cómic, refleja tanto la personalidad del autor literario, como la visión intimista y llena de investigación de nuevos recursos al servicio de la comunicación de sentimientos del dibujante de Born Again y el coadaptador Paul Karasik. Para no romper costumbres, fue premio a la mejor obra extranjera 1999 en Barcelona.



Y terminamos el apartado de los independientes nombrando a un autor que trasciende todos los géneros y etiquetas: Charles Burns. El Agujero Negro desde el que narra sus sueños se acecha al lector desde las páginas de sus historietas. Sueños extraños de metamorfosis, angustia y perturbador anhelo. Las sombras que oscurecen los límites de la dolorosa adolescencia. Los misterios de la piel, de ese universo de trazos sugerentes, deseo y miedo. Sin embargo fue El Club de sangre (obra menor del autor) y no ésta la ganadora del premio a la mejor obra extranjera en el Saló.

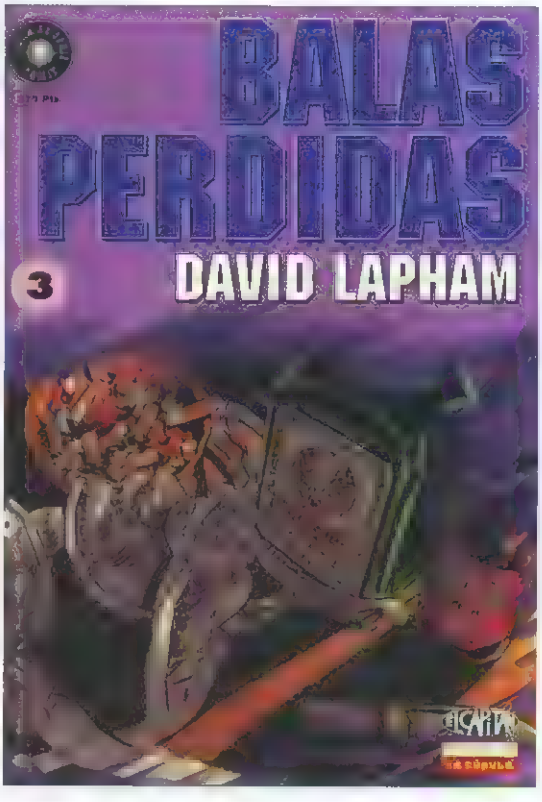
NEGRO Y DE GÉNERO. NEGRO Y MUDO.

A la pareja que forman Mezzo y Pirus los conocimos en las páginas de la revista Viñetas. Autores de una obra violenta, golpean en el estómago del lector con relatos duros en la más pura tradición del género negro. Personajes al límite en permanente huida, sudor, balas y una estela de polvo dejada en la carretera que se pierde en el horizonte de la viñeta. En la colección Brut nos han sorprendido con sus encuadres forzados, con historias de finales impactantes, de asesinos, ladrones, perdedores, perseguidores y perseguidos.

En la misma colección, pero separado a una distancia inabarcable se encuentra Thomas Ott, autor al que sólo conocíamos por fugaces apariciones en El Víbora o en la extinta Nosotros Somos los Muertos. Tanto en Hellville como en Dead End, descubrimos historias breves, mudas, con un hálito onírico y unas imágenes oscuras que impresionan la retina del lector. Con una técnica sorprendente (rascado sobre tinta negra) obtiene a partir de las manchas en el papel imágenes impresionistas que te captan y atrapan de modo que las palabras están de más.

FUERA DE SERIE

Como una rama que parte del gran árbol, aparece la línea Fuera de serie, compartiendo formato con Brut, pero inexplicablemente no colección.
David Lapham, con sus Balas Perdidas construye un violento puzzle que es en sí mismo un ejercicio de narración sin concesiones, disparos certeros a los que sólo cabría achacar ligeros altibajos que se aprecian entre capítulo y capítulo. Al igual que las balas del título, los personajes se mueven al son de un caprichoso destino que juntará y separará sus ca-



minos entre alcohol, tabaco, sexo y pistolas. De nuevo un formato que busca la aceptación con obras de calidad, pero reduciendo el riesgo comercial al mínimo.

Fuera de serie también da cabida a autores españoles. Entre ella y su hermana gemela se ha podido asistir a la evolución de Quim Bou, autor cuando menos correcto, que ha mejorado y sigue haciéndolo con cada nueva historia, sin olvidar al propio Migoya y su El hombre con miedo, que se codea con Balas pérdidas y otros comic books de género. Con esta obra, el anteriormente redactor jefe de La Cúpula ha sentado las bases de lo que debería ser el comic book autóctono comercial y de calidad que, ante la imposibilidad de oponerse al americano, ha conseguido sabiamente unirse a él.

VALORES PROPIOS

Una parte importante de la producción Brut (y su hermana Fuera de serie) se dedica a publicar nuevos y no tan nuevos valores de nuestro propio mercado. La diseccionadora línea clara de autores consagrados como Miguel Angel Martín, con su varias veces reeditado Brian the brain, comparte línea editorial con el desgarrador y etílico trazo de Santiago Sequeiros, ganador del Saló 1996 como autor revelación por Tó Apeirón. Tó Apeirón es fuego en la garganta, palabras que arden al ser pronunciadas, orujo escociendo en las entrañas, misterios en las esquinas y filosofía proteica en el catre de un sucio burdel. Santiago Sequeiros es trazo elegante al servicio de una poesía descarnada en la estela de ese otro gran buscador de culos de botella que era Bukowski. Su obra más redonda hasta la fecha son las andanzas de este filósofo/poeta de aliento perfumado con alcohol, que embauca a taberneros y clientes de tascas para obtener ese trago que calme su insaciable sed de infinito.

En cuanto a los noveles, destaca de entre las numerosas propuestas Juaco Vizuete, que ha conseguido con El resentido cruzar la barrera que separa la joven promesa del autor completo. De las páginas de El Víbora, este alicantino pasa directamente a la colección para sorprender, al principio con un caótico y anárquico estilo, heredero de los llamados independientes americanos,

y finalmente con su cuarta y última entrega de El Resentido, que revela un autor más maduro y coherente.

De entre el resto de los Brut nacionales nacidos al amparo de los "superventas", destacan series como Claus & Simon por Arcas y Acuña. Estos jóvenes autores de narrativa fluida y prometedor futuro, consiguen obras agradables de leer que cumplen con nota alta la función de entretenimiento. Por otro lado, aunque en la misma longitud de onda, el Juego Lúgubre de Paco Roca o la Espiral de David López destacan por la frescura que introducen dentro de Brut, en contraste con autores ya consagrados, más predecibles, y frente al resto de la producción patria, mucho más prescindible.

Estamos ante el apartado en el que la fórmula editorial escogida es la más acertada y sobre la que más se debería apostar. Aquella que más futuro y proyección debería tener. Formato, precio y tirada ajustados para hacer las veces de lanzadera y sala de entrenamiento de aquellos autores que se merecen una oportunidad o que simplemente tienen algo que contar y no encuentran el lugar adecuado.

A MODO DE COROLARIO

Desde que una mujer de rostro incómodo nos mirase fijamente desde la portada del primer número de Guante de seda, han pasado ya seis años. Seis años de intermitentes impactos en los estantes de la librería. Un largo camino sembrado con obras necesarias en este paupérrimo mercado. Seis años de apuestas arriesgadas, lecturas compulsivas y buenos tebeos... Obras de precio asequible, de forma que, probar con autores noveles no suponga un nuevo agujero en el ya de por sí perforado bolsillo del comprador de cómics. En el resto de los casos se trata de autores y contenidos reconocidos, puntualmente presentes año tras año entre los nominados y ganadores del Saló, pero en continentes discutibles. Lo que por un lado se gana acercando al gran público obras que quizá de otra manera permanecerían ignoradas, se pierde por otro en una perecedera y humilde edición. En el caso de Brut Cómix la independencia parece ser dependiente. Aunque en el fondo... ¿quién no lo es?

Reseñas

VERDE, QUE TE QUIERO VERDE

Norma nos ofrece un tomo más de Swamp Thing. Son 208 páginas en blanco y negro por 2500 pesetas. Si uno se molesta en hacer las cuentas pertinentes, verá que el tomo sale aún más caro que el que publicaron hace ahora un año. Está claro que La Cosa del Pantano no es ningún superventas y que la reedición de esta obra tiene una vocación minoritaria pero, del mismo modo que Watchmen tuvo una reedición de lujo que hizo que muchos de los que ya poseían la edición de Zinco se compraran el tomo recopilatorio, resulta más que dudoso que quien tiene la edición original de La Cosa del Pantano en color la vaya ahora a comprar el blanco y negro.

Alan Moore escribió estos números que hoy nos ocupan en los años 84-85. Aún faltaba por llegar Watchmen, pero atrás quedaban sus inconclusos pero magníficos trabajos en Warrior (Miracleman y V de vendetta) o La Balada de Halo Jones y comenzaba a llamar poderosamente la atención a la crítica y el lector norteamericano. Así pues, estamos ante un Moore en plena ebullición creativa, que se supera número a número y que comienza a dar muestras de verdadera genialidad. Si en el tomo titulado En el pantano, Moore demuestra que es capaz de escribir historias verdaderamente aterradoras, en el volumen que hoy nos ocupa, certeramente titulado Amor y muerte, Moore indaga más sobre la vertiente más metafísica de lo sobrenatural, creando más inquietud que verdadero terror y dota de paso de una nueva y fascinante dimensión a la relación entre La Cosa y Abby.

La serie aún mantiene lazos con el Universo DC y así aparecen Etrigan, The Spectre , El Fantasma Desconocido o Deadman en la saga del viaje al mundo de los muertos y Caín y Abél en uno de los números posteriores. Son apariciones respetuosas con los personajes, pero en las que Moore marca su impronta en ellos y muestra a DC que no hay personaje malo, sino mal escrito.

Resulta llamativo cómo estos números contienen buena parte de los elementos iniciales con los que Neil Gaiman comenzaría a elaborar su propia mitología. Se trata de una influencia de la que Gaiman no sólo no reniega sino que el mismo señala como fundamental en sus inicios como escritor, por lo que todo buen seguidor de este último debería echar una ojeada a este tomo recopilatorio.

Mención aparte merece el anual que acompaña a los números regulares y que ofrece uno de los más preciosos homenajes que un autor haya podido rendir a otro. Estoy hablando de Pog, un número en la que Moore rinde su particular tributo a Walt Kelly y en la que sin necesidad de haber leido nada de Pogo, uno puede disfrutar plenamente de una de las más emotivas y tiernas historias que Alan Moore haya escrito en su carrera.

Puede que no sea la mejor de las ediciones, pero estamos ante uno de esos cómics que no puede faltar en la biblioteca de todo aficionado que se precie.Y eso no se dice todos los días.

Koldo Azpitarte

AMOR Y MUERTE
Norma Editorial
Guion : Alan Moore Dibujos: Varios
Rustica.208 paginas.B/N.2500 Ptas

UN LARGO PRÓLOGO

Comencemos por una rápida sinopsis: un tren bala sufre un accidente mientras atraviesa un túnel y descarrila. De entre todos los pasajeros parece que sólo ha sobrevivido uno, un adolescente que regresaba de un viaje de fin de curso junto con el resto de estudiantes de su colegio. Rodeado de cadáveres y atrapado dentro del túnel, inicia la búsqueda de algún otro superviviente con el que intentar escapar de ese infierno.

Hace poco leí en una entrevista que Warren Ellis, comentando su laureada etapa en The Authority, mencionaba la envidia que le había provocado la lectura de Akira al comprobar cómo Otomo se permitía ocupar tanto espacio como fuera necesario para mostrar la destrucción de una ciudad, mientras que, para él, sujeto a las estrictas veintidós páginas, dedicar una sola a la misma visión era casi un lujo. Debía lograr el mismo impacto en el lector mediante otros recursos, reconociendo que se le hacía imposible lograr los mismos resultados.

Ésa es la mayor diferencia entre Dragon Head y cualquier otra obra no japonesa. La libertad que el método de trabajo nipón brinda a sus creadores les permite un gran margen a la hora de planificar su trabajo, y, en este caso, Mochizuki lo aprovecha para recrearse mostrándonos en toda su crudeza el escenario en el que transcurre la historia. Un dantesco amasijo de cadáveres ante los que no se puede apartar la mirada, un ambiente de pesadilla del que no se puede escapar de ninguna otra forma más que uniéndose a él. Página tras página dedicada a buscar que el lector desarrolle una empatía con los protagonistas, intentando introducirnos en sus cabezas y hacernos sentir sus mismos miedos y su desesperanza. Todo apoyado por un dibujo que, aunque no es obra de un virtuoso, es lo suficientemente cuidado y detallado como para cumplir su cometido.

Glénat

Y si el único objetivo de Mochizuki era ése, que el lector comprendiera y compartiera el delirio y la locura en la que deben vivir los personajes de la historia, se podría decir que Dragon Head es una obra conseguida, aunque por esa misma razón poco satisfactoria. Poco satisfactoria en el sentido de que la historia discurre excesivamente lenta, apenas avanza. Entre el punto de partida, tras el accidente al inicio del tomo, y la situación al final del mismo, han transcurrido más de doscientas páginas y, sin embargo, apenas ha sucedido algo de relevancia. Es un único y excesivamente largo preámbulo a una historia que, es de suponer, comenzará en el segundo tomo. Y dedicar tantas páginas a conseguir una atmósfera en la que a continuación desarrollar la trama, aunque sea con tanto acierto, es excesivo.

Así que, si los siguientes tomos siguen con la misma tónica que éste, nos quedará una historia demasiado estirada y poco densa, aunque bastante conseguida. Si por el contrario el autor sabe mantener el tono y logra ganar algo de ritmo, puede pasar de mera curiosidad a ser una obra muy recomendable. Que cada cual decida.

Gorka Domínguez

DRAGON HEAD
Glénat
Autor: Minetaro Mochizuki
Rústica. 224 páginas. B/N. 1.400 Ptas.

UN ESTRENO DIRECTO A VÍDEO

Video Inferno es una obra menor en la carrera de Trillo y Risso editada gracias a la popularidad que ha adquirido el dibujante argentino en los últimos tiempos.

Carlos Trillo es uno de los más prestigiosos guionistas de la historieta argentina merced a su ingente obra en los años 70 y 80 , en colaboración con gigantes de la historieta como Altuna, Bernet o Breccia y fue colaborador asiduo de la editorial italiana Eura debido a las buenas relaciones que mantenía con el editor y que le permitían trabajar sin representante.

Eduardo Risso, por su parte, llevaba ya más de un lustro dibujando para dicha editorial, en un trabajo de gran profesionalidad pero escasas gratificaciones creativas. Su gran disciplina de trabajo junto a la incorporación de ayudantes en las labores más rutinarias del dibujo hizo que incluso en los tiempos de mayor crisis del mercado argentino tuviera trabajo en Europa, viendo publicada su obra en Francia e Italia de manera regular.

En este contexto fue creada la obra que nos ocupa, editada ahora en España por Imágica cómics. Se trata de una edición algo cara (1750 pesetas) si tenemos en cuenta que no ha sido traducida ni rotulada para la ocasión (de hecho, los personajes hablan en argentino , que la cubierta no ha sido plastificada adecuadamente y que las 96 páginas han sido editadas en un tamaño inferior al cómic book. Nos alegra poder decir que es la excepción a la regla y que el resto de los productos de Imágica tienen una excelente factura, pero en este caso los defectos son demasiados como para obviarlos.

Video Inferno es una historia de terror sobrenatural que juega con los tópicos del genero negro y del terror creando una obra a ratos inquietante y siempre entretenida. Si fuera un cómic book USA nos hubiéramos dado por satisfechos, pero tratándose de un guión de Trillo pedíamos un plus de inteligencia, de sutileza, que brilla por su ausencia. Los dos álbumes de 46 páginas de los que consta el tomo explotan el mismo concepto y la reiteración no sirve para profundizar en la historia, por lo que la segunda parte resulta más tramposa y previsible de lo que cabría desear, echando a perder buena parte de los méritos iniciales.

Si bien podemos poner objeciones al previsible guión, en el aspecto gráfico Video Inferno es un producto impecable. Eduardo Risso demuestra que ya en el 92 era un excelente dibujante cuyo estilo ha ido puliéndose sin perder sus señas de identidad: dibujos con gran contraste entre blanco y negro, narrativa fluida, excelente dominio de la anatomía...

Video Inferno es el equivalente a un estreno directo a vídeo, una obra entretenida, sin pretensiones ni logros notables pero de factura más que digna. Probablemente mejor que la mayoría de las grandes superproducciones que tratan de vendernos día a día, pero muy lejos de las mejores obras de ambos autores.

Koldo Azpitarte

VIDEO INFERNO.
Imágica Cómics.
Guion: Carlos Trillo Dibujo: Eduardo Risso
Rustica, 96 paginas.B/N. 1750 Ptas.

LAS CANCIONES Y EL FRACASO

Ediciones de Ponent nos ofrece una vez más la obra de un autor novel, lo que no quiere decir pueril o falto de interés. Pablo Auladell crea de forma arriesgada, mirando hacia delante, sin titubeos. Con un grafismo y una narrativa audaz cuanto menos, nos cuenta una fábula de aspiraciones y fracasos, de esperanza y de desazón. A través de los ojos de un joven cantautor que no encuentra su camino, Auladell nos ofrece una colección de reflexiones sobre la creación artística, el riesgo y la carga de ser diferente, la rebeldía del que tiene algo que decir, aunque no tenga quien le escuche.

El primer texto que aparece ante nosotros al comenzar la lectura del cómic parece la letra de una canción. Esta curiosa característica se da en más ocasiones haciendo de esta una obra cantada en ciertos momentos. A pesar de no ser formalmente perfecta, la construcción de determinadas escenas anuncia un verdadero talento en este autor que maneja con soltura el flashback para contar su historia.

Sus dibujos reúnen un montón de cualidades entre las que destacan la expresividad de sus personajes y la competente forma de mezclar viñetas muy definidas con otras más oníricas gráfica y argumentalmente. La historia de Nano, el cantautor que mira sin parar hacia atrás viendo sólo los fracasos, las actuaciones en bares vacíos, las oportunidades perdidas o nunca anunciadas queda plasmada de una manera particularmente intimista gracias a los dibujos de Auladell. Esta es quizá su mayor virtud como autor: hace que la lectura se vuelva melancólica en función del tono y de las situaciones mostradas. Hay cierta desidia en las paginas de El camino del titiritero, cierto sabor a rendición o por lo menos a cansancio espiritual. Nano está a punto de romperse, a punto de dejarse vencer por los "dóciles", los que no quieren que sea un trovador. El sólo quiere crear, manifestar su verdadero yo en forma de canciones y se pregunta si necesita a alguien que las escuche o si podrá ser como Joá, trovador que en el pasado llenó el Olimpia y que ahora toca en la calle porque "ellos" decidieron que ya no había un público para su música.

La obra habla también del miedo; miedo a los demás y sobre todo miedo a uno mismo, es el propio Nano el que se cuestiona en todo momento. No hay ningún personaje que censure su sueño, su necesidad de ser; pero él se ve a sí mismo como un artista derrotado aunque, tal y como le dice Joá, no es más que un trovador a punto de dejar una lucha que no ha empezado.

A pesar de todo lo bueno que tiene esta obra, el ritmo se resiente por momentos debido a ciertas carencias narrativas. Tras un comienzo claro y prometedor la historia va creciendo en intensidad y desarrolla sus mejores momentos, pero desemboca en un final metafórico que quizá es demasiado confuso y que da una pequeña sensación de conclusión forzada. Sin embargo el conjunto es muy interesante, no debemos olvidar que hablamos de un autor novel, que sin ningún lugar a dudas será una de las revelaciones de los próximos años. Tiempo al tiempo.

Yahvé Mediavilla

EL CAMINO DEL TITIRITERO
Edicions de Ponent.
Guión y dibujo: Pablo Auladell
Rústica. 80 Págs. B/N; 1600 Pts.

GOTHAM, JUNGLA DE ASFALTO

Gotham Noir ha pasado prácticamente desapercibido entre nosotros a pesar de contar, a priori, con unas cuantas bazas importantes a su favor, a saber: es un prestigio de Batman (el personaje más carismático de DC cómics); el guión es de Ed Brubaker, probablemente el guionista más en forma de los que se ocupan de una de las series regulares del Señor de la Noche; el dibujante es Sean Phillips, un dibujante minoritario pero en alza, aunque sobre éste no nos extenderemos, ya que tenéis una magnífica entrevista unas páginas más atrás; y, finalmente, es de serie negra, un género en alza gracias a la labor de gente como Rucka, Azzarello, Bendis, o el propio escritor de esta obra.

Tal vez no se le ha hecho mucho caso porque, por muy buenos que sean los autores, no son superventas. Además el género negro en boga no es el clásico, sino el contemporáneo. Para entendernos, la gente se aburre con Hammet y necesita una dosis de adrenalina y amoralidad al estilo Ellroy, de hecho 100 balas, Sam y Twitch, las novelas de Rucka... comulgan mucho más con el autor de La dalia negra.

Brubaker es casi un desconocido, en castellano sólo podemos encontrar La escena del crimen, deslumbrante ejemplo de su capacidad para el género. Es una pena, ya que se trata de un autor sólido y serio, preocupado siempre no sólo de la trama, sino también de dotar de humanidad a los personajes, tal vez debido a sus comienzos en el cómic autobiográfico, al que incorporó (no le quedaba más remedio) una carga lumpen y desmitificadora bastante interesante.

Sean Phillips, como bien comenta en la entrevista, realiza su mejor trabajo hasta la fecha, recreando a la perfección esa imagen idílica que todos conservamos del hampa de Cagney y Edward G. Robinson.

La trama está absolutamente al servicio del tono del relato, se trata de recrear una época, una atmósfera, y el guión no se esfuerza en otra cosa. Es una acumulación de tópicos bien engarzados: La ex-prostituta, el protagonista perdedor... incluso la figura de Batman se integra a la perfección gracias a ese toque Pulp con el que le definen, de hecho, se le dibuja como una sombra, sin ningún tipo de volumen, convirtiéndolo en una auténtica imagen de la noche.

Por supuesto, el protagonista es Gordon, mucho más cercano al género que se homenajea que Batman, bastante fuera de tiesto.

En resumen, un cómic precioso, bonito de ver y agradable de leer, una buena manera de recordar aquellas películas que veíamos hace tiempo. Un sentido homenaje que podrán disfrutar todos los que suspiraban cuando Verónica Lake se apartaba un mechón de pelo de la cara.

Ignacio Perales

Gotham Noir
DC Comics
Guión: Ed Brubaker. Dibujo: Sean Phillips
Prestigio. 64 páginas. Color. 6,95 Dólares

¿NO ENCUENTRAS TRAMA CON FACILIDAD?

alterComics

Ahora puedes subscribirte a la revista.
Más información: trama@astiberri.com o 94 479 0984

11 números: 3.500 Ptas. (Gastos de envío incluidos)

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com

Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com **Consultas** Tfno: 93 436 3037

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

ASTIBERRI

TRAMA 7
Revista de información.
48 Págs. Color. Gratuita.

DE PONENT

EL CAMINO DEL TITIRITERO
Pablo Auladell
Rústica. 80 Págs.
B/N, 1600 Pts.

HORIZONTES LEJANOS
Santiago Valenzuela
Rústica. 100 Págs.
B/N, 1800 Pts.

SNOWHITE
Ana Juan
Cartoné. 80 Págs.
B/N, 2400 Pts.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN #67
56 páginas, B/N, 350 Pts.

DUDE

D.R. & QUINCH
Alan Moore, Alan Davis.
B/N. Prestigio.

QUINTÍN LERROUX 02
Pablo Velarde.
B/N. Prestigio.

CRÓNICAS DE MESENE.
PERIPLO 03
González, Reyes, Jiménez.
24 Págs. B/N. 250 Pts.

MUNDO DE MESENE 03
24 Págs.B/N. 250 Pts.

GLENAT

CARD CAPTOR SAKURA n°6
Clamp.
192 Págs. B/N. 1.200 Pts.

RUROUNI KENSHIN #19
Nobuhiro Watsuki
192 páginas. B/N. 1200 Pts.

BLAME #4
Tsutomu Nihei
240 Págs. B/N. 1.400 Pts.

RANMA 1/2 #1
Rumiko takahashi.
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

RANMA 1/2 #18
Rumiko takahashi.
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

CABALLEROS ZODIACO #1 N
Masami Kurumada.
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

CABALLEROS ZODIACO #19
Masami Kurumada.
180 páginas. B/N. 1200 Pts.

ZEESUAI #1 N
Primer comic Yahoi
(romántico gay)
publicado en España.
180 Págs. B/N. 1.200 Pts.

LA CÚPULA

EL VÍBORA nº 261
VVAA.
68 Páginas. 450 Pts.

EL VÍBORA nº 200
(Edición coleccionista)
410 Pts.

KISS CÓMIX nº 121
VVAA.
68 Páginas. 440 Pts.

LA VIDA LOCA DE SELENE
Colección X nº 109
52 Páginas. 995 Pts.

MANGALINE

CHUNYAN, LA NUEVA LEYENDA
Clamp
240 Págs. B/N. 995 Pts. N

YURA Y MAKOTO # 1 N
Aki Katsui
200 Págs B/N y color. 895 Ptas.

NORMA

EUROPA

ANA DE LA JUNGLA
Hugo Pratt.
120 Págs. Color.
Rústica. 3650 Pts.

DIXIE ROAD 2
Dufaux, Labiano.
48 Págs. Color.
Rústica. 1250 Pts.

COFRE CORTO MALTÉS 1
Hugo Pratt.
Recopila los 10 primeros
números de esta colección.
B/N. 3950 Pts.

COFRE CORTO MALTÉS 2
Hugo Pratt.

Recopila los 12 últimos números de esta colección.
B/N. 3950 Pts.

COFRE MANARA 1
Milo Manara.
Recopila los 17 primeros números de esta colección.
B/N. 4950 Pts.

COFRE MANARA 2
Milo Manara.
Recopila los 10 primeros números de esta colección.
B/N. 3950 Pts.

MR. PUNCH
Gaiman y McKean.
96 Págs. Color.
Cartoné. 3500 Pts.

USA

BATMAN:
EL LARGO HALLOWEEN 7 DE 7
Sale, Loeb
Prestigio. 72 Págs. Color. 975 Pts.

BATMAN 7
Grayson, Eagleshman.
Prestigio. 48 Págs. Color. 750 Pts.

SUPERMAN 9
VVAA
Prestigio 48 págs. Color. 750 Pts.

SUPERMAN
LA EVOLUCIÓN AMERICANA
Evanier, Rude
Prestigio 56 págs. Color. 850 Pts.

VAMPI: BESO DE DOBLE FILO
David Conway, Kevin Lau
Prestigio 128 págs.
Color. 1950 Pts.

VÉRTIGO

SWAMP THING: AMOR Y MUERTE
Moore, Totleben, Bissette.
Prestigio. 208 págs.
B/N. 2500 Pts.

HELLBLAZER:
EL ULTIMO HOMBRE 2 (DE 3)
Jenkins y Phillips
Prestigio. 48 págs. Color. 750 Pts.

REVISTAS

¡DIBUS!, Nº19
Revista.
80 Págs. Color. 895 Pts.

MANGA

UTENA 2
Chiho Saito, Be Papas
192 Págs. B/N. 1300 Pts.

REEDICONES

JAPONÉS EN VIÑETAS
Marc Bernabé.
264 Págs. B/N. 2900 Pts.

DIARIO AZUL
Juillard.
Rústica.80 Págs. Color, 1950 Pts.
Incluye bocetos además de dos páginas inéditas.

KAMASUTRA
Milo Manara
Rústica. 68 Págs.
Color. 1700 Pts.

RAPACES II
Dufaux, Marini
Rústica. 64 Págs. Color,1650 pts

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO 67
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X 67
Claremont, Kubert.
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN 67
Claremont, Yu.
24 Págs. Color. 250 Pts.

X-MEN:
LA BÚSQUEDA DE CÍCLOPE 1
Harris, Raney, Hanna.
24 Págs. Color. 250 Pts.

PATRULLA-X:
LOS AÑOS PERDIDOS 12
John Byrne.
24 Págs. Color. 250 Pts.

GENERACIÓN MUTANTE 18
Varios Autores.
72 Págs.Color. 595 Pts.
Último número

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES 36
Busiek, Pérez
24 Págs. Color. 250 Pts.

MAXIMUM SECURITY 4 DE 4
Varios autores.
24 Págs. Color. 250 Pts.

4 FANTÁSTICOS 1 N
Pacheco, Merino, Marin.
24 Págs. Color. 250 Pts.

THOR 31
Jurgens, Larsen.
24 Págs. Color. 250 Pts.

CAPITAN MARVEL 12
David
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

MARVEL KNIGHTS:
PUNISHER Nº 6
Garth Ennis, Steve Dillon
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS:
DAREDEVIL Nº 18
24 Págs. Color. 250 Pts.

MARVEL KNIGHTS Nº 6
Chuck Dixon, Barreto
24 Págs. Color. 250 Pts.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL:
THOR Nº 6
Stan Lee, Jack Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

BIBLIOTECA MARVEL:
DAREDEVIL Nº 6
Lee, Colan, Kirby
160 páginas. B/N. 750 Pts.

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA 34
Lee, Romita
40 Págs. Color. 395 Pts.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN 26
Varios Autores
80 Págs. Color. 595 Pts.

PETER PARKER ESPECIAL 2001
Varios Autores
40 Págs. Color. 395 Pts.

WILDSTORM

GEN 13 VOL.III Nº6
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE AUTHORITY 18
Milla, Quietly.
24 Págs. Color. 250 Pts.

ESPECIAL RESIDENT EVIL
Varios autores.
48 Págs. Color. 495 Pts.

IMAGE TMP

SPAWN: DARK AGES Nº 6
Holguin, McCormack-Sharp
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN 90
MacFarlane, Holguin, Capullo.
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPAWN UNDEAD 7 de 9
Jenkins, Turner
24 Págs. Color. 250 Pts.

AMERICA'S BEST COMICS

TOM STRONG 10
Moore, Gianni
24 Págs. Color. 250 Pts.

TOP COW

RISING STARS 12
Straczynski, Zanier, Livesay
24 Págs. Color. 250 Pts.

SPIRIT OF TAO 13 de 15
D. Tron, Tan
24 Págs. Color. 250 Pts.

WITCHBLADE 24
Varios autores
24 Págs. Color. 250 Pts.

THE DARKNESS 14
24 Págs. Color. 250 Pts.

AVALON

STONE Nº 6 de 8
Haberlin, Portacio, Alanguilan
24 Págs. Color. 250 Pts.

CLIFFHANGER

STEAM PUNK Nº 6
Kelly, Bachallo
24 Págs. Color. 250 Pts.

DARK HORSE

EL PLANETA DE LOS SIMIOS:
GUERA POR LOS HUMANOS
Edginton, Medina, Vlasco.
72 Págs. Color. 840 Pts.

STAR WARS

QUI-GON & OBI WAN
Windham, Bachs.
72 Págs. Color. 895 Pts.

STAR WARS: RELATOS 6
Varios autores.
56 Págs. Color. 795 Pts.

EVENT COMICS

ASH 14
VVAA.
24 Págs. Color. 250 Pts
Último número.

MANGA

I"S Nº 30 de 30
Masakazu Katsura
80 Págs. B/N. 595 Pts.
Último número.

NAUSICAÄ, DEL VALLE DEL VIENTO Nº 6 de 6
Hayao Miyazaki
200 páginas. B/N. 1.200 Pts.

DIGIMON: EL MANGA Nº 6 de 7
Mama, Tenya
32 Págs. 350 Pts.

SOMOS CHICOS DE MENTA
12 de 16
Wataru Yoshizumi
64 Págs. B/N. 395 Pts

MONSTER
Naoki Urasawa
112 Págs.B/N. 690 Pts

EL ALMANAQUE DE MI PADRE
Jiro Taniguchi
96 Págs.B/N. 690 Pts

FÉNIX 1
Osamu Tezuka.
96 Págs. B/N. 690 Pts

SANDLAND
Akira Toriyama.
224 Págs.B/N. 1190 Pts

LÍNEA CONAN
CONAN EL BARBARO 97 Y 98
Thomas, Buscema
24 Págs. Color. 250 Pts.

EL REINO SALVAJE DE CONAN 12
Varios Autores
48 Págs. B/N. 395 Pts.

Elektra

Para paladares exigentes

Si quieres asegurarte Trama cada mes ponte en contacto con nosotros:
Elektra comic. c/San Bernardo, 20 28015, Madrid.Tlf: 91 521 39 75

JOKER ...

ahora
por
duplicado

Todo en comic

c/ Bertendona 2
Bilbao
94 4159127

Segunda mano
Comic de importacion
Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
Merchandising...

Todo en juegos

c/ Fdez. del Campo 24
Bilbao
94 4439297

Rol nacional y de importacion
Juegos de cartas (Magic, Pokemon, L5R...)
Figuras de plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego...

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.